

MONOGRAF

PATEN ELEKTRONIK : SUATU TINJAUAN YURIDIS HUKUM



**DISUSUN OLEH:
MASLIHATI NUR HIDAYATI
DIAN PUSPITASARI
DWI NURCAHYADI**

**Fakultas Hukum
Universitas Al-Azhar Indonesia
Jakarta, 2020**

PATEN ELEKTRONIK : TINJAUAN UMUM

I. PENDAHULUAN¹

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi telah menjadi tonggak utama penyempurnaan hidup manusia, dari yang sederhana, tradisional menjadi modern dan sangat kompleks. Dengan berkembangnya teknologi informasi banyak membantu manusia dalam menjalani kehidupan masa sekarang. Teknologi Komunikasi telah mampu membebaskan sekat antara ruang dan waktu, sehingga perubahan di dunia manapun dapat diketahui lewat internet, komputer atau sarana lainnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) baik yang batas fisik maupun batas rasa dan menjadi salah satu penyebab terjadinya perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat di generasi saat ini.

Infrastruktur internet terdiri dari beragam teknologi informasi dan komunikasi yang berbentuk komputer, peralatan jaringan dan perangkat lunak. Sedangkan jaringan global terdiri dari komponen perangkat keras seperti server dan komputer personal yang digerakkan oleh sebuah program komputasi. Hak kekayaan intelektual yang terdapat dalam internet dan fungsinya adalah hal-hal yang terkait atas kerahasiaan informasi, paten dan hak cipta.

Informasi dan ide yang dianggap rahasia dan dilindungi terhadap penyalahgunaan dapat dilindungi dengan bentuk sebuah perikatan atas kerahasiaan yang dibuat dalam sebuah kontrak antara pemegang informasi dengan orang lain yang terlibat di dalamnya, hal ini biasa dituangkan dalam bentuk *Non-Disclosure Agreement (NDA)*.

Sebagai contoh adalah sebuah ide inovasi perangkat komputer atau aplikasi transaksi bisnis secara daring dimana dalam prosesnya semua *source code* (kode kunci) dari perangkat lunak dan rahasia dagang terkait teknik-teknik khusus yang diminta oleh pelanggan dapat dilindungi kerahasiaannya untuk mencegah informasi tersebut diketahui oleh masyarakat umum. Dalam perkembangannya, dalam menjaga kerahasiaan aplikasi juga mengikutsertakan semua bentuk naskah, diagram alir maupun simbol-simbol sistem operasi.

¹ Fitzgerald, B., Fitzgerlad, A., Clark, E., Middleton, G., & Lim, Y. F. (2012). *Internet and E-commerce Law, Business and Policy: The Conceptual Framework*. In B. Fitzgerald, A. Fitzgerlad, E. Clark, G. Middleton, & Y. F. Lim, *Internet and E-commerce Law, Business and Policy* (p. 1). Thomson Reuters., Hal. 465-466

Dalam hak kekayaan intelektual, paten merupakan pengakuan atas penemuan ide-ide baru, yang tidak lazim ditemui, yang bermanfaat dan berkontribusi dalam peningkatan ekonomi. Dalam perkembangan tentang paten ini, tidak terbatas hanya kepada soalan perangkat-perangkat infrastruktur teknis semata tetapi juga meluas kepada masalah-masalah aplikasi perangkat lunak untuk bisnis, komunikasi dan sistem operasi. Amerika dan Australia telah memberikan banyak contoh dari hasil-hasil putusan pengadilan mereka mengenai penemuan-penemuan baru dalam teknologi informasi bisnis yang dapat menjadi subjek hak paten.

II. KEBUTUHAN PATEN²

Dalam UU Paten 1990 di Australia, paten diberikan kepada para penemu yang subjek patennya sesuai dengan syarat dan tata cara yang ditetapkan dalam undang-undang, diantaranya hal yang baru, tidak biasa dan bermanfaat. Paten dapat diberikan kepada bentuk alat, muatan/isi, metode/proses atau kombinasinya dalam bidang teknologi, sehingga paten di Australia diberikan atas dua bentuk paten yaitu paten standar dan paten inovasi.

Untuk memenuhi paten standar, maka sebuah penemuan diharuskan:

1. Sikap manufaktur
2. Kabaruan
3. Berdaya cipta
4. Bermanfaat
5. Tidak dipakai secara rahasia sebelumnya

Untuk memenuhi paten inovasi, maka sebuah penemuan diharuskan memiliki ciri-ciri:

1. Sikap manufaktur
2. Kebaruan
3. Inovatif
4. Bermanfaat
5. Tidak dipakai secara rahasia sebelumnya

Paten dapat dikecualikan apabila penemuan yang didaftarkan merupakan penemuan yang tidak memiliki kesiapan manufaktur dalam hal ini berarti bahwa penemuan yang didaftarkan tidak siap untuk diterapkan oleh sebuah industri. Selain itu, Secara umum dalam paten standar bahwa paten tidak dapat diberlakukan kepada bentuk manusia dan proses biologis yang

² *Ibid*, Hal 466

menyertainya untuk pembentukan suatu generasi sedangkan untuk paten inovasi klausul tersebut diperluas dengan produk tanaman dan hewani. Pengecualian juga diberlakukan kepada bentuk perhitungan, penemuan, ide abstrak, hukum alam, teori ilmiah, informasi intelektual, skema teori termasuk rencana abstrak dan skema bisnis kecuali mereka dapat diterapkan kepada sebuah rencana baru dan bermanfaat.

2.1. Sikap manufaktur³

Dalam undang-undang paten Australia, paten memiliki keharusan untuk memiliki sifat sikap manufaktur yang meliputi produk maupun tahapan/proses produksi. Walaupun ada beberapa kasus mempertanyakan pengertian istilah manufaktur, namun dalam putusan pengadilan disepakati bahwa pengertian manufaktur adalah sebuah proses produksi, dimana sebuah produk dihasilkan dari sebuah penerapan serangkaian metode yang sengaja dibuat dari suatu keadaan tertentu.

2.2.Kebaruan

Sebuah penemuan harus sesuatu yang baru, yang belum pernah ditunjukkan atau dipublikasikan kepada khalayak ramai. Telaahan terhadap kebaruan suatu objek paten akan dilakukan dengan membandingkan objek paten tersebut dengan produk atau proses/metode sejenis yang telah ada. Telaahan kebaruan dilakukan dengan beberapa kelompok, yaitu:

1. Terhadap informasi paten yang telah dipublikasikan dalam semua dokumen paten di Australia atau tempat lain di dunia
2. Terhadap dua atau lebih informasi paten yang telah dipublikasikan dalam semua dokumen paten di Australia atau tempat lain di dunia
3. Terhadap informasi paten yang masih dalam proses pada saat pendaftaran paten

2.3.Inventif/inovasi

Dalam memenuhi paten, seorang penemu harus berinventif/berdaya cipta atau berinovasi dari yang ada sebelumnya. Sistem paten memberikan pengakuan terhadap kecerdasan dalam mencipta dan berinovasi daripada sekedar sebuah kecerdasan yang tercipta dari keahlian secara umum. Dalam paten standar, telaahan dilakukan terhadap sebuah daya cipta akan sebuah produk yang didaftarkan, dalam hal ini daya cipta dinilai sebagai sebuah hasil ciptaan yang tidak hanya

³ *Ibid*, Hal. 467-472

melibatkan pemahaman seseorang ahli dalam suatu bidang saja tetapi merupakan hasil kerja sebuah tim. Sedangkan dalam paten inovasi, diberikan apabila dalam sebuah daya cipta ada inovasi/langkah terobosan yang sama sekali baru akan berkontribusi dalam berjalannya sebuah proses daya cipta tersebut. Dalam hal ini, inovasi dalam sebuah proses daya cipta akan dibandingkan dengan tindakan lain dalam daya cipta yang sama, apakah hasilnya akan sama atau berbeda.

2.4. Bermanfaat

Konsep bermanfaat dalam paten adalah ketika yang didaftarkan tersebut ternyata memang dapat bekerja dengan baik dan menghasilkan sebuah produk yang lebih baik. Konsep bermanfaat dalam paten tidak selalu bahwa produk dari proses produksi yang dipatenkan akan bernilai komersial.

2.5. Tidak dipakai secara rahasia sebelumnya.

Dalam hal ini kantor paten ingin memastikan bahwa produk yang didaftarkan patennya, belum pernah sama sekali digunakan secara rahasia di Australia baik atas nama pendaftar maupun atas otoritas pendaftar paten. Manipulasi terhadap informasi ini dapat menyebabkan pembatalan paten, namun ada hal-hal yang diizinkan dilakukan pada saat pendaftaran paten dan dianggap bukan pelanggaran prinsip ini, yaitu:

1. Penggunaan daya cipta yang didaftarkan atas izin pemegang paten atau yang mendaftarkan paten untuk keperluan uji coba
2. Penggunaan daya cipta yang didaftarkan atas izin pemegang paten atau yang mendaftarkan paten untuk keperluan demonstrasi semata secara rahasia
3. Penggunaan lain atas izin pemegang paten atau yang mendaftarkan paten untuk keperluan lain selain perdagangan
4. Penggunaan daya cipta atas nama persemaikmuran atau negara bagian dimana pemegang paten atau yang mendaftarkan paten telah memberikan izin kepada nama persemaikmuran atau negara bagian tersebut.

III. DOKUMEN PENDAFTARAN PATEN⁴

⁴ *Ibid*, Hal. 472

Dalam hal Pendaftaran paten, pihak yang mendaftarkan paten harus menyediakan dokumen yang berisi deskripsi umum yang berisi spesifikasi yang lengkap dari produk yang didaftarkan dan pernyataan klaim yang ditulis secara jelas dan ringkas dan berhubungan dengan deskripsi dari spesifikasi tersebut.

Deskripsi rinci disampaikan untuk dapat menunjukkan bagaimana sebuah daya cipta dan inovasi berjalan dengan baik dan dapat menunjukkan kekhasannya dibandingkan dengan daya cipta dan inovasi sebelumnya. Pernyataan klaim atas paten harus disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti oleh ahli yang memahami ranah dari paten yang diajukan agar dapat ditelaah dengan baik.

IV. HAK-HAK PEMILIK PATEN⁵

Walaupun siapa pun dapat mengajukan paten dengan menyampaikan sebagaimana yang disyaratkan, namun paten hanya akan diberikan kepada orang-orang sebagai berikut:

1. Penemu
2. Seseorang yang berhak atas dasar pemberian/hibah
3. Seseorang yang berhak atas dasar pemberian hak oleh penemu
4. Pangacara yang diberikan hak di atas sebelum kematian para pemegang hak

Jika ada dua atau lebih pemegang hak paten, maka masing-masing akan berbagi hak dengan nilai yang sama atas paten. Hak kepemilikan paten berasal dari hak para penemu yang diperoleh dari sejak penemuan dibuat.

Paten merupakan hak kekayaan intelektual yang paling kuat, sehingga pemegang hak paten memiliki hak eksklusif untuk mengeksploitasi temuannya di seluruh Australia untuk periode 20 tahun untuk paten standar dan 8 tahun untuk paten inovasi. Ketika hak paten telah habis, penemuan tersebut menjadi ranah publik dan dapat digunakan secara bebas oleh siapapun juga.

Batasan eksploitasi hak paten terhadap sebuah produk adalah:

1. Membuat, menyewa, menjual atau membuang produk
2. Menawarkan untuk membuat, menyewa, menjual atau membuang produk
3. Menggunakan atau melakukan import produk
4. Membiarkannya untuk keperluan yang berkaitan dengan hal di atas

Sedangkan batasan eksploitasi hak paten terhadap metode atau proses adalah

⁵ *Ibid*, Hal. 474

1. Penggunaan metode atau proses
2. Melakukan segala sesuatu terkait metode atau proses yang menghasilkan suatu produk tertentu.

V. PATEN DALAM PROGRAM KOMPUTER⁶

Pada umumnya, paten telah banyak diberikan kepada perangkat keras komputer dan peralatan yang terkait dengannya, termasuk di dalamnya adalah program-program komputer lengkap maupun komponen komputer seperti cakram, memori chips, arsitektur BUS dan monitor. Aksesoris komputer seperti floppy disk dengan konstruksi tertentu juga dapat dipatenkan, termasuk adanya perbedaan format dan tata letak data yang berakibat adanya efisiensi kapasitas penyimpanan, kecepatan pembacaan data atau mengurangi terjadinya kesalahan.

Pada awal tahun 1990an, sudah menjadi kelaziman bagi banyak negara di dunia untuk menolak segala jenis permohonan paten atas program komputer. Hal ini terjadi karena pada masa sebelumnya, peralatan mesin lebih banyak dioperasikan secara manual oleh manusia bukan oleh sebuah program komputer. Pada masa tersebut, semua komputer program yang ada merupakan bagian tidak terpisahkan dari perangkat komputer yang diproduksi.

Perubahan mulai terjadi ketika permohonan hak cipta terhadap program komputer semakin meningkat pada era 1990an dibandingkan permohonan paten. Dalam pemberian paten saat itu, program komputer yang berbentuk metode perhitungan, algoritma matematika dan skema atau sistem bisnis dianggap sebagai hal yang dianggap abstrak dan tidak bersifat “Sikap manufaktur” padahal bagi penciptanya program komputer merupakan suatu perantaraan penggerak mesin-mesin yang menyerupai laku manusia dan bermanfaat untuk meringankan pekerjaan manusia itu sendiri.

Pengadilan Australia dan Amerika pada akhirnya mereviu aturan paten dan menetapkan bahwa paten dapat diberikan terhadap penemuan perangkat lunak komputer termasuk juga metode bisnis yang digunakan di internet untuk memungkinkan berjalannya fungsi perdagangan elektronik dan paten dalam hal ini akan menjadi pelengkap dari hak cipta di bidang perangkat lunak komputer.

⁶ *Ibid*, Hal. 475

VI. PATEN-PATEN PERANGKAT LUNAK DI AMERIKA SERIKAT⁷

Pada tahun 1970an, paten belum diberikan terhadap penemuan perangkat lunak yang melibatkan di dalamnya algoritma matematika. Kasus Diehr pada tahun 1981 menjadi awal dari perjuangan penemu perangkat lunak di dunia untuk memperjuangkan hak patennya.

1. Diamond vs Diehr 1981

Diehr memohon hak paten atas persamaan matematika dalam program komputer untuk mengatur kepresisian pencetakan produk karet sintetik. Diehr beranggapan bahwa penemuan mereka tersebut bukanlah hal yang abstrak karena persamaan matematika tersebut digunakan secara praktis dalam industri yang memberikan manfaat, nyata dan memiliki hasil yang dapat terukur.

2. Arrytmia Research Technology Vs Corazonic 1992 dan Alappat 1994

Dengan sistem peradilan Amerika Serikat yang menganut yurisprudensi, maka kasus 1981 menjadi dasar pengajuan paten algoritma matematika dalam memvisualisasikan denyut jantung pasien melalui elektrokardiograf merupakan sebuah penemuan yang bermanfaat, nyata dan hasilnya dapat terukur.

3. State Street Bank Vs Signature Financial Group 1998

Putusan pengadilan paten 1992 dan 1994 menjadi yurisprudensi dalam putusan ini, dimana paten didaftarkan terhadap perangkat lunak “*hub and spoke*” yang mampu melakukan transformasi data nilai uang oleh mesin menjadi nilai saham. Lagi-lagi dalam hal ini pengadilan memutuskan bahwa perangkat lunak tersebut merupakan sebuah penemuan yang bermanfaat, nyata dan hasilnya dapat terukur.

4. Bilski dan Kappos 2010

Dalam kasus ini, pengadilan tinggi menolak banding atas tuntutan paten dimana proses ujicoba mesin transformasi yang dilakukan Bilski merupakan hak eksklusif Bilksi. Dalam hal ini walaupun Bilski berpendapat bahwa segala proses yang dilakukan akan mengarah kepada terbentuknya sebuah perangkat lunak, namun pengadilan menyatakan bahwa proses tersebut memiliki

⁷ *Ibid*, Hal. 477

ketidakpastian sehingga belum dapat dilihat manfaatnya, bentuk nyatanya maupun ukuran yang akan dihasilkan.

VII. PATEN PERANGKAT LUNAK DI AUSTRALIA⁸

Titik balik pemahaman paten terhadap perangkat lunak di Australia diawali dari kasus antara IBM Vs Smith dari Komisioner Paten di tahun 1991, dimana terjadi naik banding atas putusan delegasi komisioner paten yang menolak paten atas “metode dan perlengkapan untuk membuat gambar melengkung”. Bagi delegasi komisioner paten, metode tersebut gagal menjelaskan konsep “Sikap Manufaktur” sebagai salah satu syarat dalam pengajuan paten. Namun penemu dapat menunjukkan bahwa algoritma matematika merupakan bagian dari proses produksi dan algoritma matematika membantu akhir proses produksi menjadi lebih efisien dan sempurna, sehingga secara komersial memberikan dampak positif.

Dalam kasus CCOM Vs Jiejing tahun 1994, penemu pengolah kata bahasa Tiongkok berhasil mengubah cara pandang komisioner paten bahwa penemuan-penemuan dalam bidang komputer lebih cocok diajukan sebagai hak paten daripada hak cipta, karena penemuan-penemuan dalam bidang teknologi merupakan suatu rangkaian proses atau cara mencapai hasil akhir secara buatan yang sangat bermanfaat bagi usaha ekonomi.

VIII. PATEN DALAM SISTEM BISNIS⁹

Ketika tahun 1990-an internet mulai digunakan di bidang komersial, maka terjadi perkembangan yang pesat dalam bidang perdagangan secara daring, sehingga pada saat yang sama terjadi peningkatan permohonan hak paten terhadap teknis bisnis perdagangan elektronik. Hal ini memicu diskursus mengenai lingkup paten dalam perdagangan elektronik, misalnya terkait metode bisnis yang digunakan, dan penggunaan perangkat lunak untuk transaksi bisnis bahkan pembayaran.

Metode bisnis dan sistem bisnis merupakan istilah yang dapat dijelaskan sebagai skema, rencana atau pendekatan administratif, manajerial atau tata laksana dari sebuah organisasi. Sistem bisnis ini mengatur tentang bagaimana pengambilan dan pemanfaatan informasi untuk

⁸ *Ibid*, Hal. 479

⁹ *Ibid*, Hal. 483

kegiatan bisnis, biasanya akan meliputi model perdagangan, transaksi, pembiayaan, pengelolaan sumber daya, periklanan, pemasaran dan layanan pelanggan.

Pada tahun 2003, sistem bisnis belum pernah didefinisikan dalam hak kekayaan intelektual secara pasti di mana pun tetapi secara nyata sudah ada dan sangat beragam. Maka definisi sistem bisnis untuk kepentingan hak kekayaan intelektual adalah metode operasional perusahaan atau pengolahan keuangan atau pengelolaan data dalam bidang usaha ekonomi.

IX. PATEN SISTEM BISNIS DI AMERIKA¹⁰

Paten sistem bisnis di Amerika diawali dari konsep pengakuan terhadap otomasi sistem keuangan atau metode-metode pengelolaan pengolahan data yang pada dasarnya sudah berkembang sejak 1889 ketika pengakuan paten diberikan kepada Herman Hollerith yang menemukan metode otomasi tabulasi dan komplasi data statistik untuk keperluan bisnis dan perusahaan yang kemudian hari akan dikenal sebagai IBM.

Dalam kasus *State Street Vs Signature Financial Group* 1998, dimana terjadi perselisihan terkait paten Sistem Pengolahan Data untuk Konfigurasi Layanan Jasa Keuangan Hub dan Spoke, dimana salah satu pemegang paten memperebutkan paten dari model/sistem bisnis yang digunakan dalam perangkat lunak tersebut. Pada masa ini, algoritma matematika dan metode dalam bisnis masih belum merupakan subjek dari paten sehingga dikesampingkan, namun pada akhirnya pengadilan banding federal mengakui kedua hal tersebut sebagai salah satu dari subjek paten. Dalam kasus ini, pengadilan memberikan paten kepada algoritma matematika karena nyata memenuhi unsur “bermanfaat, konkrit/nyata, dan dapat diukur”, tetapi pengadilan menolak memberi paten kepada sistem bisnis yang menyertainya.

Dalam kasus *AT&T Vs Excel Comm* 1999 dimana Excel memperebutkan hak paten atas metode proses penghitungan tagihan biaya interlokal, bahwa kemudian Excel gagal mendapatkan hak patennya karena pengadilan melihat metode proses yang diperebutkan tersebut merupakan bagian dari proses algoritma matematika yang dibuat AT&T secara keseluruhan.

Dalam kasus *Lundgren* 2005, memicu perdebatan karena tuntutan diajukan terhadap metode bisnis murni, padahal metode bisnis tersebut sudah melebur dalam suatu sistem komputer yang dapat dipatenkan, sehingga pada tahun 2001, Kantor Paten Amerika menolak permohonan paten terhadap sistem bisnis yang tidak menyertakan komputernya atas konsep

¹⁰ *Ibid*, Hal. 484-498

aturan “technological arts” memerlukan penyertaan implementasi dari teknologi itu sendiri dalam pengajuan klaim.

Dalam kasus *Laboratory Co. of America Holding Vs Metabolite Labs* 2006, pengadilan menolak memberikan hak paten terhadap bentuk “metode pemeriksaan” yang diajukan. Namun ada *decenting opinion* yang menyatakan bahwa dalam kasus *State Street* 1998 “proses” merupakan objek paten jika menghasilkan sesuatu yang bermanfaat, nyata dan dapat diukur, namun pernyataan tersebut ternyata tidak pernah digunakan sebagai yurisprudensi oleh pengadilan dalam memutuskan kasus ini.

Dalam kasus *Bilski* 2010, *Bilski* mengajukan klaim paten untuk memperbaiki pemahaman pengadilan dari kasus *Lundgren* tentang metode/sistem bisnis yang harus menyertakan komputer dalam pengajuan klaim. *Bilski* menunjukkan bahwa metode/sistem bisnis tidak selalu berhubungan dengan komputer, dimana dalam kasus *Bilski* mengajukan paten atas metode/sistem bisnis untuk mengelola risiko cuaca buruk terhadap tanaman dengan memberikan perlindungan nilai pada pasar komoditas.

Dalam kasus *Board of Patents Vs Interferences* 2006, terdapat pernyataan bahwa satu permohonan paten ditolak karena kegagalannya untuk menunjukkan bahwa metode/sistem kerja non mesin yang diajukan tidak menjelaskan dengan jelas tahapan dan terjadinya proses perubahan dari satu bentuk ke bentuk lain, hal itu tidak perlu harus ditunjukkan oleh mesin seperti komputer tetapi cukup ditunjukkan oleh manusia. Dalam hal ini menunjukkan bahwa sudah ada pemahaman bahwa sistem/metode bisnis tidak harus terkait dengan teknologi permesinan seperti komputer.

Namun dalam *Federal Circuit* 2008, memutuskan bahwa untuk dapat memberikan hak paten terhadap kasus *Bilski* yang mengajukan paten atas sebuah sistem bisnis non mesin, bahwa semua jenis permohonan paten harus dilakukan “Pengujian Permesinan atau Transformasi” dimana dalam hal ini semua permohonan harus diuji apakah (1) permohonan terikat dalam suatu mesin atau perlengkapan tertentu atau (2) permohonan itu merubah sesuatu menjadi bentuk lain. Akibatnya permohonan *Bilski* dan *Ferguson* ditolak karena dianggap terlalu abstrak, tidak terkait dengan permesinan dan tidak menyebabkan adanya perubahan bentuk.

Pada 2010, 9 hakim Mahkamah Agung menolak aturan *Federal Circuit* 2008 yang menyatakan bahwa “Pengujian Permesinan atau Transformasi” adalah keharusan dalam pengujian permohonan hak paten untuk penemuan non fisik, namun Mahkamah Agung tidak

memberikan alternatif alat pengujian penggantinya. Mahkamah Agung juga tidak menolak kemungkinan pemberian hak paten bagi metode/sistem bisnis, namun ada catatan bahwa metode melakukan sebuah aktifitas bisnis tidak termasuk dalam aturan perundang-undangan. Hal ini menunjukkan bahwa subjek paten masih terbuka luas untuk ditetapkan.

Berdasarkan putusan-putusan pengadilan sebelumnya, Kantor Paten dan Merek Amerika memperbaharui aturan-aturan tentang permohonan paten pada tahun 2009 dalam sebuah Instruksi Interim. Dalam instruksi interim 2009 tersebut dinyatakan bahwa permohonan paten harus didasarkan kepada 2 hal dasar, yaitu:

1. Termasuk satu dari 4 kategori wajib, yaitu proses-proses, permesinan, manufaktur dan komposisi bahan penyusun
2. Tidak boleh termasuk dari pengecualian hukum, yaitu ide-ide abstrak, proses mental, sudah hukum alam, atau hal lain yang dikecualikan oleh hukum.

Kemudian instruksi interim 2009 dilengkapi dengan Pedoman Interim Bilski, dimana penilaian terhadap permohonan paten non fisik dilakukan dengan pembobotan.

Pembobotan menggunakan faktor-faktor pendukung yang terdiri dari:

- a. Perhitungan permesinan atau transformasi
- b. Yang dimohonkan secara langsung mengaplikasikan hukum alam
- c. Yang dimohonkan lebih dari sekedar pernyataan konsep

Pembobotan menggunakan faktor-faktor penolak yang terdiri dari:

- a. Tidak adanya perhitungan permesinan atau transformasi
- b. Tidak cukupnya perhitungan permesinan atau transformasi
- c. Yang dimohonkan tidak langsung mengaplikasikan hukum alam

X. PATEN METODE/SISTEM BISNIS DI AUSTRALIA¹¹

Hak paten terhadap metode/sistem bisnis di Australia merupakan sesuatu hal yang tidak lazim dan terbatas. Urusan bisnis, komersial dan skema keuangan belum pernah dipertimbangkan sebagai salah satu subjek hak paten. Secara tradisional, hak paten di Australia tidak dapat diberlakukan sekedar kepada bentuk skema atau rencana apalagi rencana untuk menjadi kaya, rencana untuk menjadi pemerintahan yang lebih baik, atau bahkan rencana untuk menciptakan iklim bisnis yang efisien.

Hukum alam baru dapat dimohonkan hak patennya jika hukum alam diterapkan untuk memproduksi keluaran tertentu yang praktis dan bermanfaat. Penemuan metode baru yang efisien tetapi diterapkan pada suatu proses produksi dengan keluaran yang sama dengan metode lama juga tidak dapat dimohonkan hak patennya. Namun jika metode baru diterapkan dalam suatu proses mekanisasi yang menghasilkan keluaran yang lebih maka dapat dipertimbangkan hak patennya.

Secara lazim, para pemohon paten metode/sistem bisnis di Australia akan berusaha membuat permohonan yang menghindari batasan-batasan yang ada di atas, dengan menyertakan metode/sistem bisnis dalam bentuk komputer, penyimpanan memori, basis data atau sirkuit terintegrasi. Permohonan dengan model seperti ini hanya dapat terjadi dalam bisnis yang terkait dengan perdagangan elektronik dan bisnis yang berbasis jaringan internet, sedangkan untuk bisnis lain yang keluarannya tidak memiliki bentuk fisik maka hal ini menjadi perdebatan. Kantor paten Australia sempat berencana untuk mengubah perundang-undangan paten, namun pada tahun 2003 ditolak karena besarnya ketidakpastian menetapkan biaya dampak buruk yang mungkin akan timbul dari suatu sistem/metode bisnis yang gagal.

Kasus *Welcome Real Time Vs Catuity* 2001 dan *Visible Results Vs Sushi Train* 2007 merupakan kasus pertama di Australia terkait paten terhadap sistem/metode bisnis berupa penemuan proses dan alat berupa kartu pintar yang berisi kepingan chip dan terminal “titik penjualan/POS” untuk program loyalitas pelanggan. Dalam hal ini WRT menganggap sistem operasi kartu oleh Catuity melanggar hak paten WRT. Namun Catuity berargumen bahwa sistem operasi kartu WRT tidak memenuhi prinsip “Sikap Manufaktur” dan hanya lah sebuah metode atau sistem untuk operasi hal-hal yang umum dalam teknologi komputer. Komisioner Kantor Paten menganggap bahwa sistem operasi merupakan subjek dari paten karena sistem operasi

¹¹ *Ibid*, Hal. 498-510

tersebut menghasilkan “Suatu keadaan buatan” yang dapat diubah-ubah mengikuti kebutuhan pelanggan dan menghasilkan keuntungan ekonomi dari perusahaan yang mengeluarkan program. Selain itu sistem operasi ini adalah inti dari produk kartu itu sendiri, tanpa sistem operasi maka kartu tersebut hanyalah barang yang tidak bernilai, sehingga sistem operasi ini sangat eksklusif sehingga benar bahwa termohon telah melanggar paten pemohon. Dalam hal ini menunjukkan bahwa Australia telah menyadari bahwa sistem bisnis yang terkait dengan komponen-komponen teknologi adalah subjek paten.

Kasus Grant Vs Komisioner Paten 2006 merupakan kasus pertama di Australia untuk permohonan paten atas bisnis yang tidak memiliki keterkaitan dengan komponen-komponen teknologi. Perdebatan muncul atas permohonan paten “Metode Perlindungan Aset” yang berupa metode tanpa ada bentuk fisik komponen teknologi, apakah memenuhi prinsip “sikap manufaktur”. Dalam pemeriksaannya Komisioner Kantor Paten menemukan bahwa “Metode Perlindungan Aset” merupakan metode untuk melindungi aset kreditur yang gagal bayar dengan model pemberian pinjaman baru, tanpa adanya terapan penggunaan teknologi sehingga mengusulkan untuk menolak permohonan. Selanjutnya dalam banding ke Pengadilan Federal, pihak pengadilan Federal kembali menyatakan hal yang sama, bahwa “Metode Perlindungan Aset” tidak dapat diajukan hak patennya karena:

- a. tidak memenuhi prinsip “sikap manufaktur”,
- b. tidak memiliki keluaran fisik,
- c. abstrak,
- d. tidak terukur,
- e. dan secara ekonomi hanya menguntungkan pihak yang terlibat dalam perlindungan itu, tidak memberi manfaat secara luas bagi negara dan masyarakat.

Pasca putusan Bilski di Amerika, permohonan atas paten metode/sistem bisnis meningkat cukup banyak, diantaranya adalah kasus permohonan paten atas “Metode Komersialisasi Penemuan” yang diajukan Invention Pathways 2010, dimana berargumen bahwa sistem ini bekerja untuk mengefisienkan pekerjaan penilaian komersialisasi hal tertentu dengan tepat waktu melalui bantuan komputasi dan daftar periksa. Permohonan seperti ini ditolak Komisioner kantor Paten karena dua hal, yaitu (1) penemuan tersebut tidak memenuhi prinsip “Sikap Manufaktur” yang tidak mematenkan bentuk rencana atau skema dan (2) tidak ditemukannya bentuk fisik dari

hasil proses yang dilakukan dan tidak terjadi transformasi bentuk dari satu bentuk ke bentuk baru. Dalam proses banding, permohonan juga ditolak karena walaupun penggunaan komputer dianggap pemohon sebagai bentuk fisik dari metode yang digunakan, namun Komisioner Kantor Paten menyatakan bahwa tetap diperlukan adanya bentuk konkrit yang dihasilkan dari metode yang digunakan. Penggunaan komputer dalam menjalankan metode hanya berfungsi memberi kenyamanan dalam bekerja bukan untuk memproses dan menghasilkan fisik tertentu.

Pada tahun 2010 Iowa Lottery juga mengajukan permohonan paten terhadap sistem hadiah dan pembayaran hadiah dari permainan komputer bola sodok. Dalam kasus ini Komisioner Kantor Paten menyatakan bahwa pengecualian terhadap desain, skema dan rencana merupakan suatu hal yang pasti dan tidak dapat diganggu gugat, karena ternyata sistem yang diajukan permohonannya merupakan sebuah skema bukan “keadaan yang diciptakan secara buatan”.

Pada tahun 2011, First Principles memohon paten atas “metode analisis psikologi dan terapi” dengan alasan bahwa metode tersebut menghasilkan dampak yang dapat diobservasi/dilihat/dirasakan karena membawa perubahan emosi dari subjek metode. Komisioner Kantor Paten menyatakan bahwa keluaran metode ini bukan keluaran yang dimaksud dalam paten. Metode yang berkaitan dengan interaksi manusia dan tingkah lakunya yang disertai dengan pemberian obat-obatan dan pada fase tertentu menggunakan peralatan teknologi adalah sebuah “fine arts” bukan “useful arts” yang dimaksud dalam paten, karena dampaknya akan terbatas kepada pasien dengan kondisi tertentu.

Dengan adanya putusan-putusan kantor paten Australia tersebut, maka secara umum batasan permohonan paten terhadap metode/sistem bisnis adalah sebagai berikut:

- a. sistem yang dimohonkan harus memiliki keluaran yang bermanfaat, fenomena fisik atau adanya efek dari proses yang dijalankan.
- b. Fenomena fisik atau adanya efek merupakan sebuah hasil dari proses buatan, dapat dirasakan secara nyata, dapat terukur, berbentuk fisik, atau dapat diamati.
- c. Proses buatan tidak harus selalu berupa penerapan sains atau teknologi namun memiliki hubungan yang bersifat “materiality in the inter relationship”

Beberapa contoh sistem/metode bisnis yang dapat diajukan pendaftaran hak patennya adalah:

- a. Metode analisis performa bisnis perusahaan dengan sebuah sistem komputer untuk mengondisikan parameter tertentu dan ambang batas yang ditetapkan melalui kriteria dan untuk memprogram sistem komputer dalam membandingkan kondisi performa bisnis terhadap parameter dan ambang batas yang telah ditetapkan.
- b. Metode yang memunculkan transaksi elektronik, misalnya:
 - a. Berbagai dompet elektronik dan alat bacanya yang memungkinkan berbagai dompet elektronik tersebut saling berkomunikasi untuk bertransaksi nilai tertentu.
 - b. Semua hal yang melibatkan adanya pertukaran sinyal elektronik antar dompet elektronik
 - c. Adanya memori untuk menyimpan semua catatan transaksi
- c. Metode secara elektronik membuat atau mengawasi interaksi situs internet atau membuat hubungan elektronik antara pelanggan dan penyedia dan perbankan

Beberapa contoh metode/sistem bisnis yang tidak dapat diajukan pendaftaran hak paten, yaitu:

- a. Metode untuk pengumpulan uang dengan mencari sponsor untuk mendonasikan produk dan melakukan undian untuk mendapatkan produk
- b. Metode melaksanakan pertandingan balap yang menyebabkan tiap pembalap dapat membalap sendiri, mencatat perolehan waktunya dan mendesain yang tercepat sebagai pemenang
- c. Metode analisis performa investasi dengan membuat tolak ukur dan membandingkan investasi dengan tolak ukur tersebut

XI. PATEN PERANGKAT LUNAK DAN METODE BISNIS DI EROPA¹²

Pendekatan yang diadopsi oleh Inggris dan Eropa dalam mematenkan perangkat lunak dan sistem bisnis berbeda dengan yang dilakukan Australia, Amerika, Jepang dan Kanada. Eropa menyusun EPC 1973 yang kemudian diratifikasi oleh semua anggota Uni Eropa ke dalam aturan

¹² *Ibid*, Hal.511-528

masing-masing negara anggota. Dalam dokumen dinyatakan batasan-batasan pemberian paten dalam bidang teknologi sebagai berikut:

- a. Paten dari Eropa akan diberikan kepada semua penemuan, di semua bidang teknologi, yang disediakan baru, melibatkan langkah-langkah daya cipta dan merupakan penerapan industrial yang rentan
- b. Hal-hal yang tidak dapat dianggap sebagai daya cipta adalah:
 - a. Teori ilmu pengetahuan, metode matematika dan pengungkapan
 - b. Kreasi estetika
 - c. Skema, aturan dan metode untuk menampilkan aktivitas mental, bermain game atau melakukan bisnis dan program komputer
 - d. Presentasi informasi-informasi
- c. Hasil daya cipta harus berkaitan dengan bidang teknis, yang memiliki masalah teknis dan memiliki fitur teknis.

Namun dalam kenyataannya, Kantor Paten menerapkan aturan yang lebih longgar, sehingga secara nyata saat ini ada puluhan ribu paten yang diberikan di bidang teknologi informasi termasuk pengolahan data digital, pengenalan data, keterwakilan dan penyimpanan data termasuk bidang otomotif dan teknik mesin. Kebanyakan paten ini diberikan pada masa naik banding di Kantor Paten dan pengadilan nasional yang menekankan secara implisit bahwa daya cipta/penemuan harus memiliki karakter teknis. Selama pemohon hak paten dapat menjelaskan karakter teknis dari temuannya maka paten dapat diberikan.

Secara khusus di Inggris, pemberian hak paten terhadap perangkat lunak dan metode bisnis merupakan hal yang ditentang dan memungkinkan diberikan hanya jika ada bukti secara ekonomi bahwa pemberian paten tersebut akan meningkatkan kualitas dari daya cipta/penemuan. Dalam Pengadilan Banding, pengadilan melakukan pengujian untuk menetapkan daya cipta/penemuan yang pantas diberikan hak paten yang terdiri dari 4 langkah yaitu:

1. Menafsirkan klaim dengan benar, digunakan untuk melihat monopoli hak atas paten yang diajukan
2. Mengidentifikasi kontribusi yang sebenarnya, digunakan untuk melihat nilai tambah yang diberikan penemu terhadap pengetahuan umat manusia, fokus kepada substansi materi bukan kepada formulir isian.

3. Menanyakan apakah klaim yang diajukan merupakan hal yang dikecualikan, untuk memastikan bahwa hak paten yang diajukan bukan hal-hal yang dikecualikan oleh aturan
4. Memeriksa apakah kontribusi bersifat aktual atau dugaan bersifat teknis, hal ini bisa jadi sudah termaktub dalam langkah ke-3 atau dapat diuji dengan pendekatan Merryl Linch 1989.

Ke empat langkah ini ternyata efektif memudahkan peran para pengambil keputusan untuk menetapkan apakah sebuah permohonan hak paten terkait perangkat lunak dan sistem bisnis dapat diberikan atau tidak. Beberapa contoh kasus penetapan hak paten dengan menggunakan 4 langkah, yaitu:

1. Kasus paten Aerotel tentang “pengalihan telepon berbayar” dimana Langkah 1: sistem yang diajukan benar sesuatu hal yang baru, Langkah 2: bahwa terjadi pengembangan kombinasi perangkat keras secara fisik, Langkah 3: secara jelas digambarkan bahwa paten yang diajukan tidak hanya berupa metode melakukan usaha saja, Langkah 4: sistemnya bersifat teknikal sehingga permohonan hak paten Aerotel disetujui.
2. Kasus paten Macrossan tentang “sistem komputerisasi dokumen tergabung perusahaan” dimana Langkah 1: bahwa sistem digunakan hanya untuk kepentingan bisnis semata dan hanya berupa program komputer semata, langkah 2: kontribusi nyata nya hanya berlaku bagi perusahaan dan agen yang tergabung dalam sistem yang sama, Langkah 3: bahwa metode digunakan untuk memberikan pertimbangan bisnis dan menciptakan dokumen perusahaan dan tidak melibatkan kontribusi teknis, Langkah 4: Tidak ada hal yang bersifat teknis dari program komputer yang diajukan, sehingga permohonan paten Macrossan ditolak.
3. Paten Nintendo tentang “Mesin Permainan dan Program Permainan” dalam kesempatan pertama sudah terlihat jelas bahwa paten yang diajukan merupakan program komputer, dan penemuan yang dilakukan ada dalam program komputer yang bersangkutan sehingga secara nyata tidak memenuhi Langkah 3 sehingga permohonan Nintendo ditolak.

4. Paten Symbian tantang “Metode Akses data DLL” pada awalnya permohonan paten ditolak oleh Kantor Paten karena yang dimohonkan patennya ini merupakan program komputer semata dan hal yang diketahui para pemograman dan merupakan hal yang dikecualikan dari pemberian paten. Dalam banding di pengadilan, dengan menerapkan 4 langkah bahwa ternyata pengadilan banding menyatakan bahwa paten yang dimohonkan merupakan persoalan teknis sehingga permohonan paten Symbian tidak seharusnya ditolak. Bersifat teknis karena ternyata dalam langkah 2 dan langkah 4 dapat diamati bahwa paten yang diajukan membuat perubahan yang nyata bagi komputer secara umum, yaitu membaiknya kecepatan dan keandalan komputer.
5. Paten Nokia tentang “Metode Penerapan Perangkat Lunak dalam Pengembangan Perangkat Lunak Jaringan pada Telepon Bergerak” diterima oleh Kantor Paten karena melihat hasil putusan Paten Symbian, dimana metode yang digunakan Nokia merupakan penyempurnaan metode yang telah ada sebelumnya dan melibatkan adanya pertukaran informasi antara komputer dan telepon bergerak.

XII. PRAKTEK KANTOR PATEN – PERANGKAT LUNAK DAN METODE BISNIS¹³

Sejak tahun 1990-an, jumlah paten yang diberikan untuk penemuan-software terkait di Australia dan Amerika Serikat meningkat pesat, dengan sebagian besar aplikasi yang diajukan di kelas G06F 017 dan G06F 019 dari International Patent Classification (IPC). Di Amerika Serikat, tingkat pertumbuhan jumlah paten perangkat lunak yang dikeluarkan oleh USPTO (United States Patent and Trademark Office) telah eksponensial. Dari sekitar pemberian 1.000 hak paten software setiap tahun di awal 1980-an, jumlah itu meningkat menjadi sekitar 5.000 per tahun pada tahun 1990 dan dua kali lipat lagi pada 1996.

IBM (International Business Machines Cooperation) memegang 4900 paten berada di urutan teratas di seluruh dunia dalam jumlah pemberian hak paten dari USPTO di Amerika Serikat dimana Perusahaan hak paten lainnya di Amerika Serikat pada tahun 2009 antara lain :

¹³ *Ibid*, Hal. 528-533

Samsung Electronics (3592 paten); Microsoft (2901 paten); Canon Kabushiki Kaisha (2.200 paten); Panasonic Corporation (1759 paten); Toshiba Corporation (1669 paten); Sony Corporation (1656 paten); Intel Corporation (1.534 paten); Seiko Epson Corporation (1328 paten); Hewlett-Packard (1269 paten). USPTO (United States Patent and Trademark Office) adalah badan administratif yang bertugas mengeluarkan paten dan merk dagang di Amerika Serikat. USPTO dianggap sebagai agen terpenting di bidang paten, khususnya dalam hal ukuran ekonomi pasar AS.

Pada beberapa tahun lalu Microsoft mengumumkan kebijakan baru untuk mendapatkan paten dan mereka mengajukan sampai 2500 s.d 3000 paten per tahun. Pada 2008 perolehan paten Microsoft meningkat menjadi 2030 paten dari sebelumnya hanya 500 paten di 2003. Bulan Maret 2005 Microsoft mengumumkan bahwa mereka telah memegang hak paten ke-5.000-nya di Amerika dan memegang lebih dari 7.000 hak paten di seluruh dunia. Pada tanggal 20 Januari 2009, Microsoft diberikan patennya ke-10.000-nya di Amerika Serikat (paten AS untuk 7.479.950, berjudul "Manipulasi asosiasi data dengan objek fisik") dan lebih dari 17.000 aplikasi tertunda di USPTO dan 24.000 aplikasi tertunda secara internasional.

Di Australia, Microsoft juga menduduki puncak daftar pemohon paten pada tahun 2005 yaitu mencapai 283 aplikasi dan peringkat kedua di 2004 sebanyak 178 aplikasi. Secara lokal pemegang hak paten terbesar adalah Silverbook Research yang memegang 2400 paten secara global.

Dalam sistem paten Australia, metode bisnis masuk ke dalam IPC Class G06F 017/60 sedangkan di Amerika masuk dalam US Class 705. Dalam pemberian paten, bisa jadi permohonan paten tidak hanya untuk kelas namun juga sub kelas karena kerumitan dari paten yang diajukan. Misalnya fitur "satu kali klik" dalam Amazon.com, terdaftar dalam US Class 705 termasuk terdaftar dalam sub kelas kriptografi bisnis, sub kelas program insentif dan kupon, sub kelas e-shopping, sub kelas pengelolaan bisnis dan sub kelas transfer dana/perbankan. Hal ini menunjukkan bahwa permohonan paten untuk perangkat lunak dan sistem bisnis tidaklah mudah dan bagi kantor paten hal ini membutuhkan kapasitas yang mumpuni.

XIII. PENGALAMAN DAN SIKAP INOVATOR TERHADAP PATEN¹⁴

Pada tahun 2008 Berkeley Paten melakukan survei kepada lebih dari 1.300 perusahaan pemula/rintisan (startup) dibidang bioteknologi, peralatan medis, perangkat lunak dan setok perangkat keras/teknologi informasi. Pada saat itu survei ini digambarkan sebagai "survei paling komprehensif di Amerika Serikat, mungkin di seluruh dunia, tentang bagaimana paten digunakan oleh dan memengaruhi wirausahawan, perusahaan pemula, dan perusahaan *startup* teknologi tinggi".

Beberapa temuan survei yang paling relevan untuk sektor perangkat lunak dan teknologi perdagangan internasional adalah:

- a. Perusahaan rintisan memiliki lebih banyak paten dan aplikasi paten dari yang diyakini sebelumnya, meningkat 80% bagi perusahaan rintisan yang dibiayai investor besar.
- b. Proporsi perusahaan rintisan dengan paten dan aplikasi paten sangat bervariasi, rintisan perangkat lunak 67% nya memegang hak paten sementara rintisan bioteknologi 97% memegang hak paten.
- c. Pengajuan aplikasi paten dilihat oleh perusahaan rintisan sebagai meningkatkan peluang mereka untuk mendapatkan investasi dari investor besar.
- d. Perusahaan rintisan mendaftarkan paten sebagai pertahanan terhadap penyalinan produk dan layanan inovatif mereka secara ilegal.
- e. Besarnya biaya pendaftaran paten membuat separuh responden belum mendaftarkan paten mereka.
- f. Rata-rata biaya pendaftaran paten sekitar US\$ 38.000,00

XIV. CONTOH PATEN PERANGKAT LUNAK DAN METODE BISNIS¹⁵

Paten telah diterapkan dan diberikan untuk berbagai penemuan perangkat lunak dan metode e-commerce dan bisnis internet, termasuk :

- ❖ Metode penjualan dan pembelian elektronik , misalnya :

¹⁴ *Ibid*, Hal. 533

¹⁵ *Ibid*, Hal. 534-548

- kereta belanja elektronik;
- belanja online satu-klik;
- kupon belanja elektronik; dan
- lelang online;
- ❖ Fungsi jejaring sosial - misalnya:
 - komunikasi umpan berita dinamis;
 - membangun jaringan hubungan ("paten Enam Derajat");
- ❖ Transaksi keuangan, misalnya :
 - transaksi komersial internasional;
 - membayar dengan kartu kredit online;
 - mata uang virtual dan token elektronik; dsb
- ❖ Teknik periklanan, misalnya :
 - iklan banner target;
 - metode menempatkan iklan di publikasi; dsb
- ❖ Fungsi dan struktur internet, misalnya :
 - metode transmisi data melalui internet;
 - metode enkripsi;
 - Penyaringan email spam.
 - pesan singkat; dsb
- ❖ Sistem penyimpanan data
- ❖ Teknik kompresi data, misalnya :
 - Video dan audio streaming.
 - Sistem kompresi Speech; dan
 - Menyampaikan konten hiburan.
- ❖ Komputer grafis;
- ❖ Layar komputer;
- ❖ Voice;
- ❖ Sistem untuk terjemahan bahasa asing komunikasi elektronik;
- ❖ Area lokal nirkabel jaringan;
- ❖ Voice over Internet Protocol teknologi (VoIP).
- ❖ Mesin game Komputerisasi;

- ❖ Sebuah metode interfacing aplikasi perangkat lunak dengan database operasional.
- ❖ Aspek teknis dari pengembangan program komputer.
- ❖ diagnosis dan perbaikan perangkat lunak;
- ❖ Sistem operasi mainframe komputer;
- ❖ Dsb

Beberapa contoh paten perangkat lunak dan perdagangan elektronik yang umum diketahui:

1. Priceline.com

Diberikan hak paten untuk sistem lelang terbalik "Sebutkan harganya". Klaim paten US Priceline No 5.794.207 menjelaskan metode untuk menggunakan komputer untuk memfasilitasi transaksi antara pembeli, dan setidaknya satu penjual, yang melibatkan memasukkan penawaran pembelian bersyarat ke komputer yang mencakup harga penawaran; memasukkan pengidentifikasi pembayaran ke komputer yang terkait dengan tawaran pembelian bersyarat, yang menetapkan akun kartu kredit; mengeluarkan penawaran pembelian bersyarat ke sejumlah penjual setelah menerima pengidentifikasi pembayaran; Memasukkan ke dalam komputer penerimaan dari penjual sebagai tanggapan atas tawaran pembelian bersyarat; dan memberikan pembayaran kepada penjual dengan menggunakan pengidentifikasi pembayaran. Paten Australia yang sesuai (No Semua 733969), diberikan pada Mei 2002, menjelaskan, dalam 178 klaim yang mencakup lebih dari 300 halaman, sebuah metode dan penemuan alat untuk melakukan transaksi yang diprakarsai pembeli atas sebagian besar jenis sistem komunikasi (termasuk internet) , kontrak pembelian terbentuk ketika penjual tanpa syarat menerima penawaran mengikat dari pembeli untuk barang tertentu, seperti tiket pesawat.

2. Amazon.com

Diberikan pada tahun 1999, mencakup paten "satu kali-klik " metode yang memungkinkan pelanggan online untuk melakukan pemesanan produk dengan mengklik satu tombol tanpa menggunakan keranjang belanja. Teknologi sekali

klik memungkinkan pelanggan untuk melakukan banyak pesanan untuk barang dagangan melalui internet dengan hanya melakukan satu tindakan atau klik mouse, tanpa harus mengisi informasi kartu kredit dan informasi pengiriman setiap kali berbelanja. Metode ini tidak menghilangkan data pembeli bagi penjual, namun dalam prosesnya dalam satu kali klik, permintaan pesanan dikirim, dan secara otomatis akan menghubungi server untuk menarik informasi pembeli yang telah tersimpan dalam akun pribadi pembeli yang bersangkutan, untuk memenuhi pesanan.

3. Open Market

Diberikan tiga paten pada awal tahun 1998 yang banyak digunakan dalam fitur perdagangan elektronik seperti: keranjang belanja online, pembayaran yang aman melalui internet dan pelacakan pengunjung ke website :

- ❖ paten US 5.708.780 Tidak berjudul "kontrol akses server internet dan sistem pemantauan" untuk pengidentifikasi sesi.
- ❖ paten AS ada "sistem penjualan jaringan" 5.715.314 berjudul, meliputi teknik menggunakan keranjang belanja elektronik untuk membeli barang di internet; dan
- ❖ paten AS ada 5.724.424, berjudul "iklan aktif digital", yang meliputi sistem pembayaran online.

4. Cyber Gold

Diberikan paten untuk iklan bayar per tayang yang memberikan insentif kepada konsumen untuk mau berinteraksi dengan iklan internet dengan membayar pengguna internet tersebut untuk mengklik spanduk iklan di internet; juga diberikan paten untuk mengelola privasi pribadi dalam jaringan komputer dengan memberi konsumen kendali atas data pribadi apa yang diberikan ke situs web yang mereka kunjungi.

5. Double Click

Untuk "metode penayangan, penargetan, dan pengukuran iklan melalui jaringan" menjelaskan metode dinamis penargetan pengiriman iklan melalui jaringan, seperti internet, berdasarkan pada profil pengguna. Teknologi ini

mengkompilasi statistik pada pengguna web individu dan jaringan, melacak penggunaan iklan dan mengirimkan materi iklan berdasarkan profil pengguna.

6. Multimap.com

Diberikan paten untuk metode menampilkan lokasi hotel, restoran, toko, dll di peta, dengan tautan antara peta dan halaman informasi tentang lokasi . Penemuan ini, yang mencakup metode pengoperasian server peta secara terpisah dari server informasi lokal.

7. Sabre

Mengajukan permohonan paten pada bulan September 1996 untuk penemuan yang terdiri dari sistem perencanaan perusahaan perjalanan, pelaporan biaya dan manajemen, termasuk fasilitas bagi wisatawan perusahaan untuk langsung memesan perjalanan di sebuah maskapai penerbangan melalui *Computerised Reservation System (CRS)* dan memiliki fitur hasil reservasi dikomunikasikan kepada agen perjalanan untuk pengolahan data pasca pemesanan dan pencetakan tiket.

8. Facebook

Diberikan hak paten Amerika Serikat untuk antarmuka umpan berita yang diluncurkan pada 2006 yang memberi pengguna gambaran singkat tentang aktivitas online "teman" jejaring sosial mereka. Paten yang berjudul "Secara dinamis menyediakan umpan berita tentang pengguna jejaring sosial", mencakup metode untuk menguraikan dan mendistribusikan informasi secara dinamis tentang apa yang telah dilakukan pengguna di jejaring sosial kepada pengguna lain di jejaring sosial itu atau, dengan kata lain metode di mana umpan berita dihasilkan secara otomatis dan ditampilkan kepada pengguna. Aplikasi, yang diajukan pada bulan Agustus 2006, oleh CEO Facebook Mark Zuckerberg, bersama dengan beberapa insinyur Facebook dan karyawan lainnya.

PENEGAKAN HUKUM ATAS PELANGGARAN PATEN ELEKTRONIK

I. PENDAHULUAN¹⁶

Teknologi Komunikasi telah mampu membebaskan sekat antara ruang dan waktu, sehingga perubahan di dunia manapun dapat diketahui lewat internet, komputer atau sarana lainnya. Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (borderless) baik yang batas fisik maupun batas rasa dan menjadi salah satu penyebab terjadinya perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat di generasi saat ini.

Infrastruktur internet terdiri dari beragam teknologi informasi dan komunikasi yang berbentuk komputer, peralatan jaringan dan perangkat lunak. Sedangkan jaringan global terdiri dari komponen perangkat keras seperti server dan komputer personal yang digerakkan oleh sebuah program komputasi. Hak kekayaan intelektual yang terdapat dalam internet dan fungsinya adalah hal-hal yang terkait atas kerahasiaan informasi, paten dan hak cipta.

Informasi dan ide yang dianggap rahasia dan dilindungi terhadap penyalahgunaan dapat dilindungi dengan bentuk sebuah perikatan atas kerahasiaan yang dibuat dalam sebuah kontrak antara pemegang informasi dengan orang lain yang terlibat di dalamnya, hal ini biasa dituangkan dalam bentuk Non-Disclosure Agreement (NDA).

Sebagai contoh adalah sebuah ide inovasi perangkat komputer atau aplikasi transaksi bisnis secara daring dimana dalam prosesnya semua source code (kode kunci) dari perangkat lunak dan rahasia dagang terkait teknik-teknik khusus yang diminta oleh pelanggan dapat dilindungi kerahasiaannya untuk mencegah informasi tersebut diketahui oleh masyarakat umum. Dalam perkembangannya, dalam menjaga kerahasiaan aplikasi juga mengikutsertakan semua bentuk naskah, diagram alir maupun simbol-simbol sistem operasi.

Dalam hak kekayaan intelektual, paten merupakan pengakuan atas penemuan ide-ide baru, yang tidak lazim ditemui, yang bermanfaat dan berkontribusi dalam peningkatan ekonomi. Dalam perkembangan tentang paten ini, tidak terbatas hanya kepada soalan perangkat-perangkat infrastruktur teknis semata tetapi juga meluas kepada masalah-masalah aplikasi perangkat lunak untuk bisnis, komunikasi dan sistem operasi. Amerika dan Australia telah memberikan banyak

¹⁶ *Ibid.*, Hal. 465-466

contoh dari hasil-hasil putusan pengadilan mereka mengenai penemuan-penemuan baru dalam teknologi informasi bisnis yang dapat menjadi subjek hak paten.

Meningkatnya pemberian hak paten terhadap perangkat lunak dan sistem bisnis telah meningkatkan pula terjadinya perselisihan terkait hak paten. Pemegang hak paten mencari penegakkan hukum atas hak eksklusif yang mereka pegang. Penegakan hukum yang dicari oleh pemegang paten baik melalui pembayaran royalti atau pembuktian pelanggaran paten adalah tujuan yang menjadi fokus dari perusahaan teknologi baik baik besar maupun kecil.¹⁷

Paten memberikan hak eksklusif kepada pemegang paten di Australia untuk menggunakan penemuannya dan untuk memberikan izin kepada orang lain untuk menggunakan paten tersebut dalam jangka waktu berlakunya paten tersebut. Paten merupakan bentuk kepemilikan privat, sehingga paten dapat dibeli, dijual, dilisensikan, diagunkan atau diwariskan dengan surat wasiat.

Pemilik hak paten tidak perlu menuangkan sendiri temuannya ke dalam bentuk komersial untuk menegakkan haknya, namun dapat dengan mudah memberikan lisensi pada pihak lain untuk mengkomersialkannya. Jika ada pihak yang mengkomersialkan paten tanpa izin, maka pihak lain tersebut telah melakukan pelanggaran hak paten. Dalam mengkomersialkan hak patennya, pemilik hak paten memiliki hak untuk mengatur aturan-aturan dalam pemakaiannya, baik pengaturan terkait jenis produk yang dapat diproduksi maupun terkait pengaturan pembayaran royalti. Jika dalam komersialisasi terjadi dispute dalam pembayaran royalti, maka dapat dianggap telah terjadi pelanggaran paten.

Namun demikian, dengan besarnya nilai ekonomi dari sebuah paten, pemegang hak paten baik perorangan, perusahaan kecil atau besar akan rela berkorban untuk mengajukan tuntutan atas pelanggaran hak cipta. Hal ini tidak saja terjadi atas perusahaan besar terhadap perusahaan kecil tetapi juga sebaliknya.

Pelanggaran paten merupakan tindakan yang menggunakan paten tanpa sepengetahuan dan izin dari pemegang hak paten. Untuk munculnya pelanggaran hak paten, seringkali tidak disadari oleh pelanggar karena ketidaktahuan pelanggar bahwa ada paten yang terikat atas produk yang diproduksinya. Namun apapun alasan pelanggaran terjadi, tetap dapat merupakan subjek tuntutan atas pelanggaran hak paten, karena paten melindungi penemuan sebagaimana yang didefinisikan dalam hak patennya. Pemegang hak paten suatu penemuan yang diaplikasikan

¹⁷ *Ibid*, Hal. 549

pada sebuah komputer dapat mencegah orang lain menggunakan perangkat lunak yang mengaplikasikan penemuan tersebut.

Jika perangkat lunak yang dipatenkan diimplementasikan kembali dalam perangkat lunak yang benar-benar dikembangkan secara independen dan baru, dimana kode sumber berbeda dari aslinya maka tidak akan dianggap sebagai pelanggaran paten. Namun jika ternyata yang terjadi replikasi fungsionalitas yang dipatenkan, maka hal tersebut melanggar paten.

Pengajuan tuntutan hukum atas pelanggaran paten hanya dapat dilakukan oleh pemegang hak paten atau pemegang lisensi eksklusif dari pemegang paten. Jika tuntutan dilakukan oleh pemegang lisensi eksklusif tanpa melibatkan pemegang hak paten sebagai “penggugat bersama, maka dalam hal ini pemegang hak paten harus bergabung dalam “tergugat”. Pemegang hak paten dapat menuntut pelanggaran yang terjadi setelah masa penyebarluasan spesifikasi dari paten yang bersangkutan, termasuk perhitungan kerugian yang dapat dihitung sejak masa tersebut, meskipun pelanggaran tidak dapat diajukan sampai pemberian hak paten.

Dalam paten inovasi, proses tidak dapat dimulai kecuali paten telah diperiksa dan disertifikasi sesuai dengan prosedur yang ditetapkan dalam ss 101A - 101P: ss 120 (1 A), 126 (1) (c) dan 130 (3). Di mana proses pelanggaran dilembagakan, terdakwa dapat menggugat balik untuk pencabutan paten dengan alasan pencabutan yang diatur dalam 138 UU: ss 121 dan 130 (4). Keleluasaan yang dapat diberikan pengadilan atas pelanggaran paten termasuk perintah (tergantung istilah-istilah seperti yang dianggap cocok oleh pengadilan) dan, atas pilihan penggugat, baik kerusakan atau akun keuntungan: s 122 (1). Undang-Undang Paten 1990 (Cth) diamandemen oleh Undang-Undang Amandemen Undang-Undang Kekayaan Intelektual 2006 (Cth) untuk memungkinkan pengadilan memberikan ganti rugi, sebagai sebuah contoh, atas pelanggaran paten. Pengadilan dapat memasukkan sejumlah tambahan dalam penilaian ganti rugi atas pelanggaran paten jika dianggap layak untuk itu, berdasarkan kepada:

1. Pelanggaran yang mencolok
2. Kebutuhan untuk membuat efek jera untuk mencegah pelanggaran paten yang serupa
3. Perilaku pelanggar paten setelah diinformasikan bahwa yang bersangkutan telah melanggar paten
4. Keuntungan apa pun yang terbukti diterima oleh pelanggar dari pelanggaran yang dilakukan

5. Semua hal yang terkait

Perlindungan paten berlaku atas dasar teritorial, masalah yuridiksi yang kompleks muncul sehubungan dengan pelanggaran hak paten perangkat lunak dan metode bisnis perdagangan elektronik. Hak paten dapat dirancang sedemikian rupa sehingga memasukkan unsur-unsur yang berbeda untuk ditempatkan atau diajukan pada wilayah yang berbeda.

II. PEMBAHASAN

a. QUO VADIS PATEN – Perusahaan Trol Paten¹⁸

Banyak kasus penuntutan pelanggaran hak paten dilakukan oleh perusahaan-perusahaan besar yang memiliki hak paten namun mereka tidak melakukan sendiri teknologinya, namun lebih fokus untuk mengumpulkan biaya lisensi. Perusahaan-perusahaan ini disebut sebagai Entitas Tidak Berkegiatan (*Non Practising Entities/NPE*) dan biasa disebut sebagai perusahaan **Trol paten**. Perusahaan-perusahaan ini mendapatkan paten dari hasil temuan mereka sendiri atau memperolehnya dari para penemu. Kontroversi muncul ketika perusahaan ini tidak melakukan riset dan pengembangan sendiri dan juga tidak melakukan sendiri palikasi teknologi yang dipatenkan.

Model bisnis perusahaan seperti ini mengumpulkan banyak sekali paten dari para penemu tapi tanpa maksud untuk menggunakannya sendiri. Perusahaan ini lebih senang mengumpulkan pendapatan dari mengejar biaya lisensi atau royalti dari pihak lain yang menggunakan paten-paten tersebut. Bahkan pada satu masa terjadi dimana perusahaan-perusahaan seperti ini berani mengambil risiko untuk melakukan litigasi atau mengancam melitigasi pihak-pihak yang menggunakan paten tanpa izin demi mendapatkan royalti.

Pada tahun 90an adalah masa dimana pengadilan paten Amerika lebih condong berpihak kepada pihak penuntut hak paten. Dalam berperkara di pengadilan paten, pihak terdakwa sering kali harus memikirkan dengan matang apakah akan mempertimbangkan untuk berjuang di pengadilan atau di luar pengadilan. Hal ini terjadi karena ada beberapa hal yang patut menjadi pertimbangan sebelum memutuskan berjuang di pengadilan, diantaranya:

1. Hak pemegang paten biasanya memaksa untuk melakukan peradilan dengan sistem juri dengan juri dipilih yang menguntungkan penuntut.

¹⁸ *Ibid*, Hal. 551

2. Tingkat nilai kerugian yang disetujui di pengadilan Amerika oleh para juri seringkali tanpa dasar yang jelas.
3. Kemungkinan yang pasti bahwa tergugat akan dikenakan ganti kerugian tiga kali lipat karena sifat pelanggaran yang disengaja
4. Jika terdakwa menang namun masih tetap harus membiayai semua biaya perkara yang tidak murah.

Walaupun banyak kritik diberikan, namun sesungguhnya praktek seperti ini sudah menjadi kelaziman. Paten sudah menjadi instrumen pendapatan sewa menyewa bagi perusahaan NPE. Pihak-pihak yang mendukung gagasan perusahaan NPE berargumen bahwa keberadaan mereka membantu meningkatkan minat para penemu untuk berkarya dengan menyediakan modal dan sumber daya kepada para penemu independen yang menjalankan dan bisnis kecil. Secara fakta, memang perusahaan NPE memegang peranan penting dalam sistem ekonomi inovasi dengan bertindak sebagai perantara para penemu dengan pengguna teknologi. Hal ini menjadi tantangan bagi pembuat kebijakan terkait paten apabila ingin mengontrol perilaku NPE.

Bagi para ahli paten di Amerika NPE merupakan ancaman terhadap integritas sistem inovasi di Amerika, keberadaan NPE harus dibatasi dengan hati-hati dengan mengurangi peran mereka dalam memfasilitasi penemuan, namun pemerintah harus tetap menjaga bahkan mengasuh pasar untuk menyerap paten.

b. Pelanggaran Paten¹⁹

Begitu banyak kasus yang diajukan oleh para pemegang paten dalam bidang teknologi terkait internet, termasuk paten untuk peralatan, perangkat lunak, dan proses bisnis, menuduh bahwa paten merek telah dilanggar. Dan sebagian besar merupakan kasus-kasus yang dialami oleh perusahaan-perusahaan besar.

1. Amazon Vs Barnesandnoble.com

Kasus penting pertama yang muncul, Oktober 1999 terkait pelanggaran penggunaan paten “klik satu kali” untuk pembelian daring. Fitur ini memungkinkan pelanggan membeli langsung barang/jasa tanpa harus memasukkan pilihan mereka ke dalam keranjang belanja dan mengisi berbagai informasi diri terkait pembeli dan pembayaran, sehingga mengurangi terjadinya penumpukan daftar belanja di keranjang belanja. “Klik satu kali”

¹⁹ *Ibid*, Hal. 553-579

dalam Amazon.com muncul di Barnesandnoble.com dalam bentuk fitur “Express Lane”. Hal ini menjadi kasus penting karena Amazon merasa fitur mereka merupakan sebuah terobosan pertama dalam belanja daring di Amerika dan menjadi alat bagi Amazon untuk meningkatkan penjualan daring.

Desember 1999 pengadilan federal menolak argumen Barnesandnoble.com yang mengatakan bahwa paten Amazon tidak sah karena metode tersebut merupakan sebuah kebiasaan dan melarang Barnesandnoble.com untuk menggunakannya di website mereka. Putusan ini dibatalkan oleh Pengadilan Banding di Sirkuit Federal yang menganggap puas dengan upaya tentangan validitas paten Amazon oleh Barnesandnoble.com. Masalah ini diselesaikan antara kedua belah pihak di 2002.

2. IBM Vs Amazon

Oktober 2006 IBM mendaftarkan gugatan paten melawan Amazon.com di dua pengadilan yang berbeda. IBM menuduh Amazon.com melanggar paten mengenai metode mendasar perdagangan elektronik, termasuk penyimpanan data dalam jaringan interaktif, pemesanan menggunakan katalog elektronik, penyesuaian tautan hiperteks berdasar bobot tujuan dan aktivitas pengguna, dan menampilkan iklan dalam layanan interaktif. Menurut IBM ratusan perusahaan lain telah sepakat dengan IBM untuk membayar biaya lisensi, namun Amazon tetap tidak pernah mau membayar lisensi.

Desember 2006 Amazon mengajukan tuntutan balik kepada IBM bahwa aplikasi server WebSphere IBM melanggar paten Amazon.com terkait pencarian, rekomendasi personalisasi dan identifikasi produk terkait. Kasus diselesaikan 2007 ketika Amazon pada akhirnya bersedia membayar dengan nilai yang dirahasiakan kepada IBM dan mengikat perjanjian jangka panjang untuk melakukan penggunaan lisensi silang antara kedua belah pihak.

3. British Telecom Vs Prodigy Communication

BT memulai usaha penegakkan hukum terhadap “Sistem kendali informasi dan peralatan terminalnya” sejak 1977 di Amerika namun baru dikeluarkan pada tahun 1989. BT menyurati penyedia layanan internet di Amerika untuk membayar biaya lisensi atas penggunaan teknologi tautan hiperteks yang menurut BT termasuk dalam paten yang mereka miliki. BT menguji penuntutan kepada Prodigy, menuduh bahwa webserver mereka menyediakan akses kepada informasi yang secara perilaku melanggar paten BT. Prodigy melakukan perlawanan dan mengajukan pembatalan paten.

Dalam dengar pendapat di pengadilan, BT mengklaim paten terkait informasi yang disimpan dalam komputer pusat dan dapat diakses dari terminal jarak jauh. Hakim menyatakan bahwa yang dimaksud oleh BT adalah struktur internet itu sendiri dimana sebuah sistem terdiri dari server pusat di satu lokasi yang berisi basis data terpusat, terhubung dengan banyak terminal jarak jauh, sedangkan internet disusun dari banyak interkoneksi antara webserver pemegang data. Hakim memutuskan bahwa Prodigy tidak melanggar paten BT ketika mereka hanya menyediakan akses terhadap internet.

4. MercExchange Vs e-Bay

ME pada 2001 mengajukan tuntutan kepada e-Bay terkait penggunaan fitur “Beli Sekarang” dalam situs e-Bay yang memungkinkan pelanggan untuk membeli barang yang dinominasikan oleh penjual. ME menuduh e-Bay telah melanggar paten atas metode lelang daring harga tetap yang diluncurkan 1995 lima bulan sebelum peluncuran situs e-Bay. Sebelumnya ME sudah berusaha menagih pembayaran biaya lisensi kepada e-Bay namun tidak mencapai kesepakatan.

Dalam sidang pengadilan, para juri memutuskan bahwa paten “Beli Sekarang” yang diklaim ME masih valid dan e-Bay nyata melakukan pelanggaran dan memberikan denda sebesar US\$ 25 juta, namun pengadilan menolak memerintahkan e-Bay untuk tidak menggunakan paten tersebut.

Maret 2005 pengadilan banding untuk Sirkuit Federal membalik penolakan pengadilan sebelumnya untuk memerintahkan e-Bay melepas paten dari aplikasinya. Namun dalam banding e-Bay ke Mahkamah Agung 2006, Mahkamah Agung menyatakan bahwa perintah pelarangan tersebut tidak memenuhi prinsip dasar keadilan, dimana seharusnya pengadilan banding sebelumnya mempertimbangkan penggunaan pengujian 4 faktor. Penggugat harus bisa membuktikan ke-4 faktor tersebut untuk mendapatkan perintah larangan, yang terdiri dari:

1. Bahwa pelanggaran menyebabkan kerugian yang tidak dapat diperbaiki lagi
2. Jika ganti rugi tersedia secara hukum, apakah ganti rugi yang diberikan tidak cukup untuk menutup kerugian yang timbul.
3. Atas pertimbangan keseimbangan kesulitan antara kedua belah pihak, ganti rugi akan dijamin
4. Bahwa masyarakat umum tidak akan dirugikan dari perintah pelarangan permanen.

5. Z4 technologies Vs Microsoft dan Autodesk

Pada 2006 Z4 Tech berhasil memenangkan kasus pelanggaran paten terhadap Microsoft dan Autodesk, yang menuduh adanya penggunaan paten tanpa izin dalam Windows XP dan Office 2003 milik Microsoft dan AutoCAD milik Autodesk, yaitu metode pengaktifan produk perangkat lunak yang dipasang oleh pengguna. Juri dalam pengadilan memutuskan pelanggaran paten nyata terjadi dan memberikan ganti rugi kepada Z4T sebesar US\$115 juta dari Microsoft dan sebesar US\$18 juta dari Autodesk. Microsoft langsung mengumumkan bahwa teknologi pengaktifan tidak akan digunakan lagi pada Windows dan Office generasi berikutnya.

Z4T masih berusaha memperjuangkan perintah pelarangan kepada Microsoft untuk membuat, menjual, menggunakan, menawarkan untuk dijual dan atau import produk perangkat lunak yang menggunakan pengaktifan produk Windows XP sejak 2001 dan Office sejak 2000 dan menonaktifkan server

yang digunakan untuk mengaktifkan produk. Namun pengadilan menolak permohonan ini dengan berpegang kepada pengujian 4 faktor. Bahwa ternyata Z4T tidak membuat produk apapun atas patennya tetapi hanya mengejar pembayaran lisensi maka tidak dapat dibuktikan adanya kerugian yang tidak dapat diperbaiki dari pelanggaran paten; bahwa Z4T tidak kehilangan apapun baik nama baik atau pangsa pasar sehingga ganti rugi yang ditetapkan pengadilan telah ditetapkan dengan cukup dengan memperhitungkan besaran royalti hingga masa akhir penggunaan perangkat lunak yang melanggar paten dan bahkan Microsoft sudah menetapkan penghapusan perangkat lunak yang melanggar di tahun 2007; bahwa kesulitan lebih banyak dirasakan oleh Microsoft dibandingkan Z4T karena akan menghabiskan sumber daya yang besar untuk merancang ulang windows dan office; bahwa windows dan office adalah perangkat lunak yang populer digunakan masyarakat di dunia, sehingga adanya gangguan distribusi akan menyebabkan dampak negatif yang besar dalam berbagai kegiatan.

6. Creative technology Vs Apple

Kedua belah pihak menghadap pengadilan terkait teknologi yang digunakan dalam pemutar musik yang populer Ipod. Creative yang berbasis di Singapura menuduh Apple telah melanggar paten ZEN yang diberikan Kantor Paten Amerika tahun 2005. Paten ini terkait tampilan antar muka pemutar multimedia dalam hal ini sistem navigasi musik yang diatur menggunakan metode pengelolaan dan navigasi jalur musik di alat pemutar melalui sistem hirarki menggunakan 3 atau lebih layar antar muka. Apple mengajukan tuntutan balasan di pengadilan kepada Creative terkait pelanggaran paten Apple terkait tampilan data di komputer, pengeditan data menggunakan peralatan media portabel dan membuat ikon untuk mengorganisasi file dalam komputer. Perselisihan di selesaikan pada tahun 2006 dimana Apple membayar US\$100 juta kepada Creative atas lisensi paten ZEN

7. Uniloc Vs Microsoft

Uniloc mendaftarkan gugatan pelanggaran paten oleh Microsoft terkait teknologi pengekangan penggandaan lisensi perangkat lunak tanpa izin yang digunakan dalam fitur pengaktifan perangkat lunak Word Xp, Word 2003 dan Windows XP. Teknologi ini membatasi bahwa perangkat lunak hanya dapat dipasang pada satu perangkat saja sesuai dengan perjanjian lisensinya.

Juri di pengadilan memberikan putusan bahwa klaim Uniloc valid dan Microsoft telah melanggar paten dengan sengaja. Juri memberikan ganti rugi kepada Uniloc sebesar US\$388 juta berdasarkan perhitungan ahli dari Uniloc bahwa kerugian Uniloc terjadi sebesar US\$565 juta. Dalam banding, Microsoft berhasil membatalkan putusan tersebut, dimana pengadilan menyatakan bahwa pelanggaran terjadi tidak dengan sengaja dan perhitungan ganti rugi berdasarkan pada bukti yang menyesatkan. Dalam banding yang dilakukan oleh Uniloc, pengadilan menyatakan hal yang sama dan memberikan pengadilan baru untuk menetapkan besaran ganti rugi.

8. CSIRO Vs Buffalo Technology; Intel dan Microsoft Vs CSIRO

CSIRO merupakan lembaga riset dan sains Pemerintah Australia yang memegang paten dari Amerika terkait teknologi Wifi yang memungkinkan perangkat berkomunikasi dengan wireless LAN melalui transmisi radio. Dalam perkembangannya, CSIRO mengikat kerjasama dengan banyak pihak melalui perjanjian DASH. CSIRO menawarkan lisensi dengan prinsip “masuk akal dan tanpa diskriminasi” ke beberapa perusahaan produsen laptop, komputer dengan koneksi wireless dan perusahaan chip wifi, namun banyak perusahaan tersebut menolak negosiasi lisensi dan pembayaran royalti. Pada Februari 2005 CSIRO menguji penuntutan kepada Buffalo atas pelanggaran paten setelah secara sepihak Buffalo menarik diri dari negosiasi lisensi. Pengadilan memutuskan bahwa paten CSIRO atas peralatan wifi valid dan bahwa Buffalo telah melanggar paten.

Pada Mei 2005, Microsoft, Dell, HP, Intel, Apple dan Netgear mengajukan perlawanan kepada CSIRO mencari deklarasi tidak melanggar melalui

pembatalan paten CSIRO. CSIRO meminta mosi bahwa mereka tidak dapat disentuh oleh hukum di Amerika berdasarkan Hukum Imunitas Kedaulatan Luar negeri, namun pengadilan menolak karena CSIRO merupakan entitas komersial yang dikecualikan dari hukum tersebut. Namun pada akhirnya, di April 2009 CSIRO mengajukan penyelesaian pelanggaran paten dengan 13 perusahaan teknologi dengan nilai royalti sebesar US\$250 juta dan akan mendapatkan lebih dari US\$1 Milyard.

9. Amado Vs Microsoft

Juni 2005 juri federal California memberikan ganti rugi sebesar US\$ 9 juta atas pelanggaran paten oleh Microsoft yang menggunakan metode menghubungkan basis data Access dengan Excel yang dimiliki oleh Amado. Amado adalah penemu dari Guatemala yang mengembangkan metode tersebut pada saat menjadi mahasiswa di Universitas Stanford pada tahun 1990 dan menawarkan untuk menjual program tersebut kepada Microsoft pada tahun 1992 namun ditolak oleh Microsoft. Akibatnya Microsoft mengganti rugi dan melakukan perubahan pada perangkat lunak Office dan mengumumkan pengguna untuk melakukan pembaharuan perangkat lunaknya.

10. I4i Vs Microsoft

Pada tahun 2007, I4i melakukan penuntutan kepada Microsoft atas pelanggaran paten mengenai metode editing dokumen yang berisi bahasa markup seperti XML. I4i mengembangkan beberapa perangkat lunak dari paten yang mereka miliki salah satunya dengan adanya fitur tambahan dalam perangkat lunak Word sehingga memiliki kemampuan mengolah dokumen dalam format XML. I4i menuduh bahwa Microsoft melakukan pelanggaran pada pengembangan versi Word yang diproduksi dan dijual pada tahun 2003. Microsoft melakukan pembelaan bahwa penemuan I4i tidak dapat dipatenkan karena tidak baru dan telah digunakan pada tahun-tahun sebelumnya.

Dalam pengadilan, juri menyatakan bahwa paten I4i valid dan Microsoft telah melakukan pelanggaran. Juri menetapkan ganti rugi sebesar US\$ 200 juta,

ditambah US\$ 40 juta karena kesengajaan melanggar dan ganti rugi harian dihitung mundur dengan nilai US\$ 50 juta. Pengadilan juga memerintahkan Microsoft untuk melepas fitur yang melanggar dari Word 2007 dan Office 2007 yang dijual setelah penetapan perintah pengadilan, namun tetap boleh digunakan pada perangkat lunak yang telah dibeli sebelum penetapan perintah pengadilan.

Dalam beberapa kali banding, Microsoft gagal untuk membatalkan putusan pengadilan, namun di November 2010 Mahkamah Agung memberikan kesempatan kepada Microsoft untuk menyampaikan banding.

c. Permasalahan-Permasalahan Paten Perangkat Lunak Dan Metode Bisnis²⁰

Pemberian hak paten kepada perangkat lunak dan metode bisnis perdagangan elektronik selalu menjadi perdebatan yang sangat panjang. Pada satu sisi ada pandangan bahwa paten merupakan hal yang penting untuk membuat insentif untuk mendorong investasi dalam bisnis teknologi digital baru. Dalam survei Berkeley 2008, didapatkan informasi bahwa 70% perusahaan pembiayaan dan 50% investor malaikat menggunakan hak paten sebagai dasar pengambilan keputusan untuk berinvestasi. Sementara pandangan yang lain mengatakan bahwa pemberian paten tersebut dapat menimbulkan hambatan bagi inovator baru terutama perusahaan rintisan untuk masuk ke pasar yang baru.

Banyak perdebatan terkait pemberian paten terutama kepada kualitas dari paten yang diberikan. Banyak persepsi bahwa paten perangkat lunak dan sistem bisnis serta penemuan perdagangan elektronik relatif berkualitas buruk, dimana kantor paten dinilai banyak pihak mengeluarkan terlalu banyak paten yang tidak layak. Adanya klaim bahwa paten yang diberikan kepada perangkat lunak atau sistem bisnis yang berbeda hanya ketika mereka menyediakan perangkat lunak dan metode komputerisasi yang telah diketahui dan sedang digunakan. Secara khusus paten yang telah dikeluarkan untuk penemuan yang tidak memenuhi kriteria kebaruan dan daya temu karena berhubungan dengan hal yang sudah ada dalam domain publik.

Sejalan dengan cepatnya perubahan-perubahan teknologi dan praktek komersial, kantor paten menghadapi keterbatasan penyimpanan “hasil karya terdahulu” yang digunakan sebagai rujukan dalam pemeriksaan paten. Koleksi rujukan hasil karya terdahulu dari bidang lain dapat

²⁰ *Ibid*, Hal. 580

dengan mudah diakses oleh para penemu dan pemeriksa paten, namun tidak demikian dengan bidang penemuan perangkat lunak dan perdagangan elektronik karena tidak pernah dicatat dengan baik. Hal ini dapat terjadi karena pemberin hak paten bidang ini pada masa dahulu tidak mungkin diberikan, sedangkan saat ini merupakan sebuah kelaziman, sehingga akibat jarangya aktivitas pemberian paten pada zaman dahulu itu menyebabkan kantor paten tidak siap untuk menyimpan hasil karya yang baru-baru ini muncul dalam jumlah yang masif.

Salah satu kritik yang kuat terhadap paten atas perangkat lunak dan paten perdagangan elektronik adalah bahwa mereka dianggap bukan hasil daya cipta karena sifatnya yang lazim/biasa. Pengujian kelaziman pernah dinyatakan oleh Pengadilan Australia yang bertanya apakah Notional Research Group pada tanggal yang relevan dalam semua kesempatan dipimpin secara langsung dalam soal biasa untuk mencoba metode yang diklaim sebagai tahapan daya cipta, dengan harapan bahwa dapat tercipta alternatif yang bermanfaat dalam kualitas yang luar biasa.

Sebagai bidang yang baru daalam pengembangan teknologi, seringkali sulit untuk memisahkan antara yang lazim/biasa dan apa yang yang sesungguhnya terjadi dalam proses penciptaan. Jika ambang batas kelaziman diatur terlalu rendah, maka paten akan diberikan pada banyak konsep yang lazim/biasa dan seharusnya konsep itu tersedia tersedia gratis untuk digunakan oleh yang lain. Paten seperti ini akan mengancam perkembangan internet dan perdagangan elektronik karena adanya monopoli dalam metode dan pondasi teknologi.

d. Kelemahan Kantor Pemeriksa Paten

Adanya kepedulian terhadap kualitas paten yang diberikan untuk perangkat lunak dan penemuan perdagangan elektronik telah mengangkat permasalahan kurang memadainya pemeriksaan permohonan paten dan menimbulkan klaim bahwa permohonan paten tidak diperiksa secara menyeluruh. Tidak dapat dipungkiri bahwa memang kantor paten mana pun di dunia tidak ada yang mampu mengejar ketertinggalan dari banyaknya jumlah permohonan paten dan kebaruan informasi yang disampaikan pemohon. Kantor paten tidak cukup memiliki ahli yang sesuai untuk memeriksa permohonan paten terutama dalam memeriksa kebaruan dan daya temu.

Apresiasi tetap perlu disampaikan kepada kantor paten yang relatif tidak berpengalaman untuk dapat memahami kesulitan yang mereka hadapi untuk mengidentifikasi hasil karya terdahulu yang digunakan untuk memeriksa permohonan paten. Sampai tahun 1990an pemeriksa

paten berlatar belakang keilmuan fisika, kimia dan teknik dan baru ketika banyak permohonan paten perangkat lunak, baru dirasakan kebutuhan untuk merekrut pemeriksa dengan latar belakang ilmu komputer. Dengan sedikitnya pemeriksa yang memiliki spesialisasi pengetahuan tentang sistem keuangan dan metode bisnis, kantor paten semakin kewalahan menghadapi permohonan paten pada akhir 1990an.

Perbedaan kemampuan pemeriksa menyebabkan munculnya berbagai macam kritik, salah satunya ketika berhadapan dengan tuntutan Amazon.com tentang “Klik Satu Kali” dalam pembelian barang-barang secara daring di aplikasi. Di Australia Amazon.com mendaftarkan hak paten tentang ini pada tahun 1998 dan diberikan hak paten pada tahun 2003, namun pada 2011 menghadapi perlawanan dari Telstra. Sementara di Amerika sendiri Amazon.com harus bertarung dengan Barnesandnoble.com terkait hal yang sama pada tahun 1999 dan diselesaikan di luar pengadilan pada tahun 2002, namun kantor paten Amerika melakukan pemeriksaan ulang paten tersebut pada tahun 2006 dan baru 4 tahun kemudian dinyatakan bahwa paten masih valid.

Sementara di Kanada, pada tahun 2009 komisioner paten Kanada menolak permohonan paten “Klik Satu Kali” karena merupakan metode bisnis yang bukan merupakan subjek paten di Kanada, namun pada tahun 2010 ketika Amazon naik banding, pengadilan banding memutuskan bahwa “Klik Satu Kali” merupakan subjek dari paten. Sedangkan di Eropa pada Desember 2007, paten “Klik Satu Kali” dibatalkan karena faktor sesuatu hal yang biasa dilakukan oleh orang yang terlatih. Dalam banding di Eropa, Amazon tetap gagal mendapatkan hak patennya karena alasan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan kapasitas pemeriksa permohonan paten akan menghasilkan hasil yang berbeda-beda dan pada akhirnya akan menimbulkan kerugian. Namun dengan adanya paten dalam perangkat lunak dan bisnis perdagangan elektronik telah memicu tumbuhnya pengembangan perangkat lunak “open source” dan standar desai yang ditujukan untuk meningkatkan interoperabilitas di jaringan internet.

e. Keuntungan Perkembangan Perangkat Lunak Open Source²¹

Open Source adalah sebuah istilah yang digunakan untuk perangkat lunak yang kode asalnya dibagikan bebas, supaya dapat diakses oleh para penggunanya yang ingin belajar, membuat perubahan, mengembangkan versi lanjutannya dan peningkatan kode-kodenya. Dalam beberapa tahun belakangan ini, pertumbuhan perangkat lunak open source semakin meningkat seperti contoh Linux, Apache, MySQL, JBOSS dan Red Hat dan sudah mulai banyak digunakan.

²¹ *Ibid*, Hal. 583

Open Source ini bekerja dengan harapan bahwa kode perangkat lunak dapat terus berkembang secara progresif melalui kolaborasi pemrograman dari para komunitas pengembang perangkat lunak atas dasar lisensi hak cipta. Open Source mulai berkembang dan dapat diterima secara luas pada era akhir tahun 1980an dan awal 1990an. Pada saat itu paten masih belum banyak digunakan bila dibandingkan dengan hak cipta sebagai sarana perlindungan hak kekayaan intelektual.

Ternyata pemberian paten yang semakin masif pada akhir 1990an menyebabkan permasalahan bagi komunitas open source, dimana ketika sifat lisensi dalam open source melepas batasan-batasan untuk berbagi dan menggunakan kembali kode yang berhak cipta harus berhadapan dengan paten yang tidak hanya mencakup kode saja tetapi keseluruhan fungsi dari suatu perangkat lunak. Sehingga dalam hal ini paten memberikan perlindungan pada lapisan lain yang tidak pernah ada dalam lisensi opensource.

Ada ketakutan dari pengembang open source bahwa paten akan menjadi disinsentif dari pengembangan perangkat lunak gratis. Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya yang utama adalah munculnya kemungkinan program open source akan melanggar hak paten perangkat lunak lain. Dengan lemahnya pengetahuan pemrogram open source atas paten yang dimiliki perangkat lunak lain, termasuk melakukan riset terhadap paten yang ada, akan menyebabkan para pemrogram membuat program yang melanggar suatu hak paten.

Dengan meningkatnya pertumbuhan paten perangkat lunak oleh perusahaan besar, maka semakin besar kemungkinan terjadinya tuntutan hukum atas pelanggaran paten untuk menyingkirkan perangkat lunak gratis. Mengingat open source tidak memberikan perlindungan garansi atau ganti rugi atas klaim hak kekayaan intelektual, pemegang lisensi harus mempertahankan pelanggaran tersebut seorang diri.

Risiko pelanggaran paten dapat terlihat dari penelitian yang dilakukan pada tahun 2004 untuk OSRM sebuah perusahaan yang menawarkan asuransi perlawanan hukum dari penggunaan produk open source. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 238 paten termasuk paten yang dimiliki Microsoft, IBM, HP, Novell dan Intel yang berpotensi digunakan untuk melakukan perlawanan hukum terhadap produk open-source LINUX.

Kesadaran akan terjadinya risiko pelanggaran paten ini mulai diberikan dalam beberapa tahun belakangan salah satunya oleh Pemerintah Australia. Selain itu banyak berkembang inisiatif-inisiatif yang didesain untuk mengurangi risiko konflik antara pemilik paten dengan

pengembang open source. Dalam perkembangannya, beberapa perusahaan pemilik paten telah bersepakat untuk tidak menggunakan haknya untuk menuntut pengembang open-source yang melanggar paten mereka, diantaranya adalah:

1. Microsoft

Microsoft mempublikasikan Microsoft Open Specification Promise (OSP) pada 2006 dan diperbaharui 2007 ditujukan untuk tidak menegaskan hak patennya pada daftar spesifikasi yang ditetapkan. OSP memungkinkan pengembang open source membuat perangkat lunak open-source yang mengimplementasikan web service tanpa perlu lisensi dan membayar royalti.

2. Novell

Pada tahun 2004 Novell mengeluarkan pernyataan kebijakan yang menyatakan bahwa mempersiapkan diri untuk menggunakan portofolio paten yang ada untuk membela diri dari klaim yang dibuat pihak ketiga yang melawan LINUX KERNEL atau program open source lainnya termasuk produk-produk Novell sendiri

3. IBM

Pada tahun 2005, IBM berjanji menyediakan pengembang open source sebuah akses terbuka, dalam hal ini bebas lisensi dan royalti, pada 500 paten perangkat lunak yang meliputi teknologi dari data enkripsi hingga teknik pengawasan jaringan. Pada tahun 2006, IBM kembali mengumumkan tambahan 100 paten sistem bisnis yang terbuka untuk publik untuk merangsang inovasi.

4. Nokia

Pada 2005 Nokia mengumumkan akan membolehkan patennya digunakan lebih jauh untuk pengembangan Linux Kernel.

Selain komitmen dari perusahaan besar, penyedia perangkat lunak komersial termasuk kode asal open source itu sendiri berusaha memperkenalkan garansi dan ganti rugi atas permintaan pelanggan. Red hat pada 2004, mengadakan program asuransi open-source yang memberikan garansi untuk mengganti kode dalam sistem operasi Linux Enterprise yang ditemukan melanggar hak cipta pihak lain. Pada tahun 2006, Red Hat memperluas garansi untuk

ganti rugi bagi pelanggan yang menjadi subjek tuntutan pelanggaran paten akibat penggunaan kode yang diperoleh dari Red Hat.

Perkembangan lainnya memunculkan terbentuknya organisasi-organisasi yang menyediakan antarmuka antara pemegang hak paten dan komunitas perangkat lunak open source seperti:

1. Linux Foundation

Pada 2005, OSDL yang pada tahun 2007 bergabung menjadi FSG membentuk Linux Foundation, yang menciptakan proyek untuk mengkoordinasikan berbagai janji yang telah diberikan pemilik paten terhadap pengembangan sistem operasi Linux melalui pembangunan basis data terpusat yang berisi informasi tentang paten yang meliputi open source dan batasan yang mana yang dapat digunakan. Hal ini dilakukan agar pengembang open source dapat dengan mudah mencari dan menggunakan paten yang telah dijanjikan.

2. Open Invention Network

OIN dibentuk November 2005 oleh IBM, Sony, Phillips, Novell, NEC dan Red Hat untuk memungkinkan bebas royalti berbagi paten yang terkait dengan Linux.

- f. Permasalahan Paten dan Standar Teknologi ²²

Banyak bidang teknologi memiliki standar tertentu, yang dikembangkan oleh banyak entitas, termasuk organisasi profesional, konsorsium bisnis, dan badan-badan pengaturan standar resmi (Formal Standard Setting Bodies/SSB), dengan tujuan standarisasi teknologi pada bidang tertentu untuk mempromosikan penyebaran secara luas dan pengadopsian. Standar memastikan setiap peralatan dan perangkat lunak yang diproduksi oleh pabrikan yang berbeda dapat saling berhubungan. Potensi konflik dapat terjadi antara pabrikan ketika standar mensyaratkan penggunaan teknologi yang memiliki paten. Pemilik paten yang menjadi bagian dari syarat standar tersebut dapat menghambat pemenuhan standar dengan menolak memberikan lisensi atas paten atau menetapkan nilai royalti yang tinggi.

Untuk mengurangi potensi konflik banyak organisasi standar telah mengembangkan kebijakan paten yang membahas penggunaan paten oleh pihak-pihak yang berpartisipasi dalam

²² *Ibid*, Hal. 587

mendesain standar. Jika ada paten atau aplikasi paten yang melingkupi standar, maka SSB mensyaratkan pemilik paten untuk setuju memberikan lisensi teknologi dengan basis bebas royalti atau dalam keadaan tertentu seperti kondisi “Masuk Akal dan Tanpa Diskriminasi (RAND)”.

Beberapa contoh paten teknologi yang digunakan dalam standar:

- Paten RSA untuk kunci enkripsi publik yang secara luas digunakan untuk mengamankan komunikasi
- Paten Unisys untuk kompresi LZW, bagian dasar yang digunakan untuk standar kompresi gambar format GIF
- Paten Forgent untuk metode kompresi gambar yang digunakan secara luas untuk standar format JPEG
- Paten CSIRO untuk teknologi wireless LAN
- Washington Research Foundation yang diklaim paten ini untuk teknologi penerima frekuensi radio termasuk teknologi bluetooth
- Paten Symantec untuk teknologi penyimpanan data yang mencakup standar IEEE untuk arsitektur sistem pengelolaan media.
- Lebih dari 700 paten yang dimiliki oleh banyak perusahaan terkait MPEG-2/LA standar video dan sistem yang memungkinkan interoperabilitas video digital.

Standar sifat terbuka dan tidak terbebani dalam world wide web (web) menjadi salah satu kunci penting pada fleksibilitas dan penyearluasan laman (web). Kekhawatiran muncul tentang pertumbuhan yang cepat dari pemberian paten perangkat lunak dan metode bisnis serta kemungkinan terhambatnya perkembangan www. WWWC merupakan konsorsium yang memimpin standarisasi laman (web) untuk mengembangkan kebijakan paten yang terkait dengan pengembangan www. Kebijakan paten WWWC bertujuan untuk memastikan rekomendasi yang diberikan harus dapat diimplementasikan dengan bebas royalti.

Konsep pentingnya memastikan paten untuk tidak menghalangi penerapan standar telah diterima oleh banyak perusahaan teknologi informasi. Secara nyata, pada 2005 IBM mengumumkan bahwa demi efisiensi dan inovasi akan membebaskan royalti dalam pengembangan dan penerapan standar perangkat lunak di bidang kesehatan yang berbasis layanan web, formulir elektronik dan format dokumen terbuka.

g. Evaluasi dan Reformasi Kantor Paten²³

Untuk memberikan respon atas kekhawatiran tentang kualitas dari pemberian paten untuk perangkat lunak dan metode bisnis perdagangan elektronik, pemerintah Amerika dan Australia melakukan reviu dan mengambil langkah untuk menyampaikan temuan. Hal ini dilakukan untuk memastikan kualitas paten yang tinggi walaupun permohonan paten terus mengalami peningkatan. Hasil dari reviu adalah adanya usaha untuk memperluas cakupan material yang dipertimbangkan oleh pemeriksa paten dalam menilai kebaruan dan daya cipta termasuk hasil karya non paten terdahulu, dan untuk meningkatkan keahlian pemeriksa paten dengan merekrut pemeriksa yang terlatih secara teknis dan sains dan memastikan para pemeriksa paten mengenal sistem bisnis.

Laporan ACIP Reviu Paten Bisnis di Australia pada tahun 2004, menyatakan beberapa hal bahwa

1. Australia mendapatkan keuntungan dari pengujian fleksibel terhadap subjek paten dan harus tetap harmoni dengan yuridiksi lain di dunia dimana metode bisnis dipatenkan, daripada mengadopsi pendekatan Eropa yang lebih ketat yang menekankan aspek teknis.
2. Tidak perlu dilakukan perubahan lingkup dari pematenan dalam UU Paten 1990, dimana telah digaransi bahwa metode bisnis akan terus dipatenkan.
3. Merekomendasikan adanya pengawasan dari sistem bisnis yang dipatenkan, baik jumlah dan pentingnya paten dan melaporkan setiap tahun.
4. Merekomendasikan peningkatan proses pemeriksaan paten sebagai upaya memastikan kualitas paten yang diberikan, melalui peningkatan kemampuan para pemeriksa paten sistem bisnis.

Pada tahun 2000, kantor paten Amerika USPTO mempublikasikan rencana aksi untuk paten sistem bisnis dengan tujuan meningkatkan kualitas proses pemeriksaan teknologi yang terkait perdagangan elektronik dan metode bisnis. Dalam hal ini USPTO memfokuskan perhatian kepada peningkatan jumlah pemeriksa paten untuk merespon permintaan yang didorong terjadinya perubahan cepat dalam teknologi dan perdagangan.

USPTO mendorong kebutuhan untuk merekrut dan mempertahankan jumlah besar ahli di bidang yang relevan dan untuk memastikan pengetahuan organisasi dapat mengikuti ritme

²³ *Ibid*, Hal. 590-593

evolusi penemuan pengolahan data bisnis. Dari tahun 2005 USPTO menargetkan merekrut 1000 orang pemeriksa paten setiap tahun sehingga diharapkan akan terdapat 7200 orang pemeriksa paten baru pada tahun 2012.

Untuk menghadapi kritik terhadap mudahnya mendapatkan paten, rendahnya kualitas paten, dan meningkatnya jumlah pengajuan litigasi pelanggaran paten, maka pada tahun 2006 USPTO mengumumkan 3 inisiatif yang didesain untuk meningkatkan kualitas paten yaitu:

1. Program Reviu Paten Terbuka

Program ini memformulakan proses reviu komunitas secara terbuka dan kolaboratif. Berbagai komunitas akan didorong untuk memberikan reviu terhadap permohonan paten yang tertahan di USPTO melalui laman USPTO dengan memberikan masukan pada pemeriksa paten.

2. Indeks Kualitas Paten

Indeks ini merupakan sumber daya publik dan terbuka untuk menilai kualitas dari paten dan aplikasi dari paten, yang tersedia untuk digunakan oleh pemohon paten dalam mempersiapkan permohonan mereka

3. Perangkat Lunak Open Source sebagai Hasil Karya Masa Lalu

Inisiatif ini menunjukkan keinginan USPTO untuk bekerja lebih erat dengan komunitas open source untuk memastikan hasil karya sebelumnya yang harus menjadi pertimbangan oleh pemeriksa paten ketika menapis permohonan paten. Proyek ini melibatkan Linux Foundation, IBM, Novell, Red Hat dan Sourceforge.net dengan tujuan meningkatkan aksesibilitas terhadap kode perangkat lunak open-source yang berpotensi digunakan sebagai hasil karya sebelumnya pada saat proses pemeriksaan paten.

- h. Pelibatan Masyarakat dalam Paten²⁴

Proyek Peer to Patent merupakan proyek percobaan pada tahun 2006 di Amerika untuk membuka proses pemeriksaan paten dengan melibatkan partisipasi publik untuk memberikan masukan. Proyek ini menggunakan kekuatan kolaborasi yang dimungkinkan oleh adanya

²⁴ *Ibid*, Hal. 594

jaringan atau crowd sourcing (urung daya) untuk meningkatkan pemeriksaan paten. Hal ini dilakukan secara daring, sistem peer review menggunakan kekuatan jaringan masyarakat ahli untuk menilai permohonan paten yang tertahan dengan harapan memastikan pemeriksa paten memiliki akses yang lebih baik terhadap hasil karya terdahulu yang tersedia.

Pada saat sekarang ini, 2 peer to patents telah diujicoba di Amerika, 1 berjalan di Jepang dan 1 lagi di Australia. Proyek pertama di Amerika terbatas pada permohonan paten perangkat lunak dan penemuan teknologi yang secara sukarela diajukan untuk direviu oleh pemohon paten. Proyek ini didukung oleh perusahaan besar termasuk HP, Microsoft, GE, Intel, IBM, Oracle, Sun Microsystems dan Computer Associates. Proyek ini berhasil menarik minat 2.600 orang untuk ikut dalam peer review.

Peer to patent di Australia diluncurkan pada tahun 2009 sebagai kerja bersama QUT dan IP Australia. Program ini mirip dengan program di Amerika bahkan menggunakan platform perangkat lunak yang sama untuk memungkinkan publik untuk memberikan referensi kepada pemeriksa paten selama proses pemeriksaan paten. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa peer to paten secara konsep dapat dilakukan pada yurisdiksi yang kecil seperti di Australia.

i. Evaluasi Paten Yang Telah Diberikan²⁵

Di Amerika, organisasi nirlaba mewakili komunitas internet telah memulai merespon yang mereka anggap sebagai paten-paten yang tidak dapat dibenarkan yang diberikan USPTO menggunakan prosedur pemeriksaan ulang sebagaimana diatur dalam UU Paten 1952 untuk menantang validitasnya. Di Australia, UU Paten 1990 juga memungkinkan paten diperiksa ulang setelah diberikan hak dan dapat dibatalkan jika hasil pemeriksaan ulang menemukan kesalahan dalam pemberian hak.

Beberapa kasus terkait pemeriksaan ulang pemberian paten, diantaranya:

1. Paten “Satu Kali Klik” milik Amazon.com

USPTO memerintahkan pemeriksaan kembali paten “Satu Kali Klik” milik Amazon.com berdasarkan bahan yang disampaikan orang Selandia Baru yang mempertanyakan hal baru terhadap beberapa klaim paten.

2. Paten FAT milik Microsoft

²⁵ *Ibid*, Hal. 596

Pada 2003, Microsoft mulai memungut royalti atas lisensi penggunaan paten terkait sistem file FAT, sebuah sistem penyimpanan file yang penting dalam operasi Windows yang telah diperoleh haknya sejak 1996. Pada tahun 2004, PUBPAT menyampaikan permohonan pemeriksaan kembali dengan menunjuk pada hasil karya sebelumnya. USPTO setuju atas permohonan ini dan memulai pemeriksaan ulang pada 2004. Hasil sementara pada bulan September – Oktober 2004, USPTO menolak semua klaim Microsoft terhadap sistem file FAT, namun pada laporan akhir di Januari 2006, USPTO membalik hasilnya dan menyatakan bahwa sistem file FAT memiliki kebaruan dan ketidaklaziman sehingga paten masih valid.

3. Paten JPEG milik Forgent

Pada 2005, PUBPAT mengajukan permohonan pembatalan paten terkait teknologi kompresi gambar. Termasuk di dalamnya elemen JPEG yang telah diadopsi menjadi standar internasional untuk berbagi data gambar secara elektronik. PUBPAT berargumen bahwa paten yang diberikan bukanlah hal yang baru sehingga harus dibatalkan. Pada Februari 2006, USPTO mengumumkan reviu ulang terhadap paten karena adanya pertanyaan mendasar yang muncul terhadap paten JPEG. Pada Mei 2006 USPTO menyampaikan hasil bahwa paten Forgent invalid sebagaimana telah disampaikan oleh PUBPAT. Sehingga Forgent berhenti menegaskan patennya dalam standar JPEG untuk berbagi gambar secara elektronik. Pada akhir 2006, Forgent telah menyelesaikan perselisihan dengan produsen komputer sebesar US\$ 8 juta, bagian dari yang perusahaan perjuangkan.

4. Paten Ujian Daring milik Test.com

Test.com mendapatkan hak paten yang mencakup seluruh metode ujian mulai dari mengelola ujian, ujian, pembelajaran dan pengkajian. Test.com menuntut pembayaran dari universitas penyelenggara kuliah jarak jauh atas ujian secara daring. EFF mengajukan permohonan pemeriksaan kembali karena sistem Test.com bukanlah hal yang baru

karena perusahaan lain yang bernama IntraLearn Software Corporation telah memasarkan produk yang sama jauh sebelum Test.com

5. Paten Perekaman Digital milik Clear Channel

Februari 2006, EFF mendaftarkan pemeriksaan ulang terhadap Clear Channel yang memegang paten berjudul sistem dan metode untuk membuat perekaman digital pertunjukan langsung. Hal ini didasarkan pada informasi bahwa teknologi yang sama telah dikembangkan oleh perusahaan lain Telex setahun sebelum Clear Channel mengajukan hak patennya. April 2006, USPTO setuju untuk memeriksa ulang dan pada Maret 2007 mengumumkan pembatalan paten.

6. Paten e-Learning milik Blackboard

Pada Januari 2006, Blackboard mendapatkan hak paten atas teknologi sistem pembelajaran secara daring yang memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi daring. Pada Juli 2006 Blackboard mengajukan tuntutan pelanggaran paten kepada Desire2Learn, setelahnya para relawan membuat artikel di Wikipedia tentang hasil karya terdahulu yang memiliki ide yang sama seperti klaim Blackboard.

November 2006, SFLC mengajukan kepada USPTO pemeriksaan kembali paten Blackboard atas dasar bahwa paten Blackboard akan mencakup hampir sebagian besar perangkat lunak pendidikan yang ada. 2007, USPTO setuju untuk melakukan pemeriksaan kembali atas dasar adanya pertanyaan terhadap paten. Sebagai hasilnya, USPTO menolak 44 klaim Blackboard, namun mendapatkan ganti rugi US\$ 3,1 juta dari pelanggaran paten yang dilakukan oleh Desire2Learn.

III. KESIMPULAN

Dari pembahasan mengenai penegakan hukum dan pelanggaran hak paten di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Banyaknya pemberian paten terhadap perangkat lunak dan metode bisnis dalam perdagangan elektronik juga meningkatkan terjadinya perselisihan paten terutama yang diajukan oleh perusahaan “Trol Paten” yang hanya

mengejar pendapatan royalti dari pemberian lisensi saja tanpa pernah melakukan riset dan juga menerapkan patennya untuk berproduksi.

2. Pemberian paten kepada perusahaan besar membawa dampak bagi pengembangan perangkat lunak open-source dimana ada ketakutan terjadinya pelanggaran paten yang dilakukan oleh komunitas pemrograman, sehingga diperlukan adanya inisiatif banyak pihak untuk melindungi pengembangan open-source diantaranya dengan inisiatif meminta pembebasan royalti untuk paten-paten yang dimiliki oleh perusahaan besar.
3. Masih ada keraguan terhadap proses pemberian paten yang dilakukan oleh Kantor Paten, diantaranya disebabkan oleh terbatasnya kemampuan pemeriksa paten dalam mengikuti irama perkembangan teknologi dalam pengembangan perangkat lunak dan metode bisnis, sehingga dibutuhkan adanya reformasi sumber daya di kantor paten melalui rekrutmen dan peningkatan kapasitas melalui pelatihan